

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載

【部門区分】第 1 部門第 2 区分

【発行日】平成27年7月30日(2015.7.30)

【公開番号】特開2013-236898(P2013-236898A)

【公開日】平成25年11月28日(2013.11.28)

【年通号数】公開・登録公報2013-064

【出願番号】特願2012-135748(P2012-135748)

【国際特許分類】

A 6 3 F 7/02 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 7/02 3 2 8

A 6 3 F 7/02 3 2 0

【手続補正書】

【提出日】平成27年6月12日(2015.6.12)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技者が操作する携帯通信端末を介して、該遊技者の遊技に関する情報をサーバに出力可能な遊技機において、

遊技に際して行われる抽選に関する情報である遊技情報を蓄積記憶可能な遊技情報記憶手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、

遊技者による前記操作手段の操作によって演出を選択させる選択演出を導出可能な選択演出導出手段と、

前記操作手段の操作による選択に関する情報である選択情報を蓄積記憶可能な選択情報記憶手段と、

サーバのアドレス情報、前記遊技情報記憶手段に蓄積記憶されている遊技情報、及び、前記選択情報記憶手段に蓄積記憶されている選択情報のうち、少なくともサーバのアドレス情報を含み、携帯通信端末への入力可能な遊技側出力情報を出力可能な情報出力手段とを備え、

前記情報出力手段は、前記遊技側出力情報に対して、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報を含ませる場合には、前記選択情報記憶手段に記憶されている選択情報をも含ませる構成であって、

サーバにより発行された遊技者を特定する情報を含むパスワードを入力可能な入力手段を備え、

前記パスワードが入力されることで、前記遊技情報記憶手段に対して遊技者個人の前記遊技情報が蓄積される状態が開始されるとともに、

前記パスワードにおいて、サーバにて蓄積記憶されている前記遊技情報及び前記選択情報に基づいた情報が含まれる場合に、当該情報に応じた処理を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【請求項 2】

前記入力手段を操作することで回答可能なアンケートを実施可能に構成されるとともに、

入力された前記パスワードに含まれる前記選択情報に関する情報に応じて、アンケート

内容を変更可能に構成されていることを特徴とする請求項 1 に記載の遊技機。

【請求項 3】

携帯通信端末からサーバに対して前記パスワードの発行の要求が行われる場合に、当該携帯通信端末からサーバに対して位置情報を出力可能に構成され、

サーバから前記位置情報に基づいたパスワードが発行され、当該パスワードが遊技機に入力された場合に、前記位置情報に対応するご当地演出を実行可能に構成されていることを特徴とする請求項 1 又は 2 に記載の遊技機。

【請求項 4】

時刻を把握可能な時刻手段を備え、

サーバにおいて記憶されている遊技者個人のこれまでの遊技開始時刻に関する遊技開始時刻情報、遊技者個人のこれまでの遊技時間に関する遊技時間情報、及び、遊技者個人のこれまでの遊技終了時刻に関する遊技終了時刻情報のうち少なくとも 1 つの時間情報に基づいたパスワードが遊技機に入力された場合に、前記時間情報に関する演出を実行可能に構成されていることを特徴とする請求項 1 乃至 3 のいずれかに記載の遊技機。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【発明の詳細な説明】

【発明の名称】遊技機

【技術分野】

【0001】

本発明は、パチンコ機等の遊技機に関するものである。

【背景技術】

【0002】

遊技機的一种としてパチンコ機がある。パチンコ機では、発射装置によって打ち出された遊技球が遊技盤に設けられた始動入球手段に入球すると、当たり状態を発生させるか否かの抽選が行われるとともに、可変表示装置にて抽選の結果を教示するための変動表示が行われるようになっている（例えば、特許文献 1 参照）。

【先行技術文献】

【特許文献】

【0003】

【特許文献 1】特開 2003 - 154110 号公報

【発明の概要】

【発明が解決しようとする課題】

【0004】

ところで、近年の遊技機は演出等のバリエーションが増加する傾向にあり、極力飽きられないような工夫がなされている。しかしながら、遊技の展開等によっては、遊技機のポテンシャルを上手く引き出すことができなかつたり、何回か遊技を行うことで飽きてしまつたりすることが懸念される。

【0005】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、遊技者に遊技をより堪能してもらうことのできる遊技機を提供することにある。

【課題を解決するための手段】

【0006】

請求項 1 に記載の遊技機は、

遊技者が操作する携帯通信端末を介して、該遊技者の遊技に関する情報をサーバに出力可能な遊技機において、

遊技に際して行われる抽選に関する情報である遊技情報を蓄積記憶可能な遊技情報記憶

手段と、

遊技者が操作可能な操作手段と、

遊技者による前記操作手段の操作によって演出を選択させる選択演出を導出可能な選択演出導出手段と、

前記操作手段の操作による選択に関する情報である選択情報を蓄積記憶可能な選択情報記憶手段と、

サーバのアドレス情報、前記遊技情報記憶手段に蓄積記憶されている遊技情報、及び、前記選択情報記憶手段に蓄積記憶されている選択情報のうち、少なくともサーバのアドレス情報を含み、携帯通信端末への入力可能な遊技側出力情報を出力可能な情報出力手段とを備え、

前記情報出力手段は、前記遊技側出力情報に対して、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報を含ませる場合には、前記選択情報記憶手段に記憶されている選択情報をも含ませる構成であって、

サーバにより発行された遊技者を特定する情報を含むパスワードを入力可能な入力手段を備え、

前記パスワードが入力されることで、前記遊技情報記憶手段に対して遊技者個人の前記遊技情報が蓄積される状態が開始されるとともに、

前記パスワードにおいて、サーバにて蓄積記憶されている前記遊技情報及び前記選択情報に基づいた情報が含まれる場合に、当該情報に応じた処理を実行可能に構成されていることを特徴としている。

【発明の効果】

【0007】

請求項1によれば、遊技者に遊技をより堪能してもらうことができる。

【図面の簡単な説明】

【0008】

【図1】パチンコ機を示す正面図である。

【図2】パチンコ機を示す斜視図である。

【図3】内枠及び前面枠セットを開放した状態を示す斜視図である。

【図4】内枠および遊技盤等の構成を示す正面図である。

【図5】パチンコ機の構成を示す背面図である。

【図6】内枠及び裏パックユニット等を開放した状態を示す斜視図である。

【図7】パチンコ機の主な電氣的構成を示すブロック図である。

【図8】メニュー表示処理を示すフローチャートである。

【図9】パスワード入力処理を示すフローチャートである。

【図10】コード発行処理を示すフローチャートである。

【図11】メニュー画面を示す説明図である。

【図12】パスワード入力画面を示す説明図である。

【図13】サーバによるアクセス対応処理を示すフローチャートである。

【図14】サーバによるパスワード発行処理を示すフローチャートである。

【図15】遊技システムの概略を示す説明図である。

【図16】ご当地演出を示す説明図である。

【発明を実施するための形態】

【0009】

以下、パチンコ遊技機（以下、単に「パチンコ機」という）の一実施形態を、図面に基づいて詳細に説明する。図3等示すように、パチンコ機10は、当該パチンコ機10の外郭を構成する外枠11を備えており、この外枠11の一側部に内枠12が開閉可能に支持されている。尚、図3では便宜上、遊技盤30面上に配設される釘や役物、前面枠セット14に取付けられるガラスユニット137等を省略して示している。

【0010】

外枠11は、図6等示すように、上辺枠構成部11a及び下辺枠構成部11bが木製

の板材により構成され、左辺枠構成部 1 1 c 及び右辺枠構成部 1 1 d がアルミニウム合金製の押出成形材により構成され、これら各枠構成部 1 1 a ~ 1 1 d がネジ等の離脱可能な締結具により全体として矩形枠状に組み付けられている。

【 0 0 1 1 】

左辺枠構成部 1 1 c の上下端部には、それぞれ上ヒンジ 8 1 及び下ヒンジ 8 2 が取付されている（図 1 参照）。当該上ヒンジ 8 1 及び下ヒンジ 8 2 にて、内枠 1 2 の上下部が回動可能に支持されており、これにより内枠 1 2 が開閉可能となる。そして、外枠 1 1 の内側に形成される空間部に内枠 1 2 等が収容される。

【 0 0 1 2 】

また、右辺枠構成部 1 1 d には、その幅方向後端部近傍から外枠 1 1 内側へ向け突出した延出壁部 8 3 が形成されている。延出壁部 8 3 は、内枠 1 2 の右側部背面側に設けられる施錠装置 6 0 0（図 6 参照）に対応する上下区間全域を内枠 1 2 の背面側から覆っている（図 5 参照）。加えて、図 3 に示すように、延出壁部 8 3 の前面側には、施錠装置 6 0 0 の係止部材が係止される上下一対の受部 8 4, 8 5 が設けられている。また、下側の受部 8 5 には、後述する内枠開放検知スイッチ 9 2 に当接する押圧部 8 6 が、外枠 1 1 内側に向けて突設されている。

【 0 0 1 3 】

さらに、下辺枠構成部 1 1 b には樹脂製の幕板飾り 8 7 が取付されている。幕板飾り 8 7 の上面奥部には、上方に突出するリブ 8 8 が一体形成されている。これにより内枠 1 2 との間に隙間が形成されにくくなっている。

【 0 0 1 4 】

図 3 に示すように、内枠 1 2 の開閉軸線は、パチンコ機 1 0 の正面からみて左側において上下に沿って設定されており、この開閉軸線を軸心として内枠 1 2 が前方側に開放できるようになっている。内枠 1 2 は、外形が矩形状をなす樹脂ベース 3 8 を主体に構成されており、当該樹脂ベース 3 8 の中央部には略楕円形状の窓孔 3 9 が形成されている。

【 0 0 1 5 】

また、内枠 1 2 の前面側には前面枠セット 1 4 が開閉可能に取付けられている。前面枠セット 1 4 は、内枠 1 2 と同様に、パチンコ機 1 0 の正面から見て左側において上下に沿って設定された開閉軸線を軸心として前方側に開放できるようになっている。尚、前面枠セット 1 4 は、内枠 1 2 を介してではなく、外枠 1 1 に直接開放可能に支持されるように構成してもよい。

【 0 0 1 6 】

前面枠セット 1 4 は、内枠 1 2 と同様に外形が矩形状をなし、閉鎖状態においては内枠 1 2 の前面側ほぼ全域を覆う。前面枠セット 1 4 の中央部には略楕円形状の窓部 1 0 1 が形成されている。これにより、前面枠セット 1 4 の窓部 1 0 1 及び内枠 1 2 の窓孔 3 9 を介して、内枠 1 2 の後面に装着される遊技盤 3 0（遊技領域）を外部から視認可能となる。遊技盤 3 0 の詳細な構成については後述する。

【 0 0 1 7 】

図 1、図 2 に示すように、前面枠セット 1 4 の前面側には、その下部中央において球受皿としての下皿 1 5 が設けられており、排出口 1 6 より排出された遊技球が下皿 1 5 内に貯留可能になっている。また、下皿 1 5 の手前側には、下皿 1 5 内から遊技球を排出するための球抜きレバー 2 5 が設けられている。

【 0 0 1 8 】

下皿 1 5 の右方には、手前側に突出した遊技球発射ハンドル（以下、単にハンドルという）1 8 が設けられている。尚、ハンドル 1 8 には、図示しないタッチセンサや、ハンドル 1 8 の操作部の操作量を検出するための図示しない操作量検出手段（可変抵抗器）が設けられている。そして、ハンドル 1 8 が右回りに回動操作されると、回動操作量に応じた強さで、後述する発射手段としての発射装置 6 0 によって遊技球が発射される。また、ハンドル 1 8 には、ハンドル 1 8 を握った右手の親指で押圧操作可能な発射禁止ボタン 1 8 a が設けられている。当該発射禁止ボタン 1 8 a を押圧した状態においては、ハンドル 1

8を握っていたとしても、発射装置60による遊技球の発射が禁止される。このため、遊技球の発射を禁止しつつハンドル18の回動操作を行ったり、ハンドル18を握った状態で、一時的に遊技球の発射を止めたりすることができる。

【0019】

下皿15の上方には上皿19が設けられている。上皿19は、遊技球を一旦貯留し、一列に整列させながら後述する発射装置60の方へ案内する球受皿である。尚、上皿19が遊技球で満杯になった状態では、払出される遊技球は、後述する下皿連通路71及び排出口16を介して、下皿15へと案内される。

【0020】

上皿19には球貸しボタン121と返却ボタン122とが設けられている。これにより、遊技ホール等において、パチンコ機10の側方に配置されるカードユニット(球貸しユニット)に紙幣やカード等を投入した状態で球貸しボタン121が操作されると、その操作に応じて貸出球が上皿19に供給される。一方、返却ボタン122は、カードユニットに挿入されたカード等の返却を求める際に操作される。但し、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿19に遊技球が直接貸し出されるパチンコ機、いわゆる現金機では球貸しボタン121及び返却ボタン122は不要である。

【0021】

また、上皿19には、球抜きボタン123が設けられている。球抜きボタン123が押圧操作されることで、上皿19の球案内路の下流側に設けられ、下皿15に連通する連通孔(図示略)が開口し、上皿19に貯留されていた遊技球が下皿15へと案内される(落下する)。つまり、遊技者は、球抜きボタン123を操作することで、上皿19にある遊技球をいつでも下皿15に移すことができる。

【0022】

さらに、上皿19には、操作手段及び入力手段としての演出ボタン125(決定ボタン)及び十字ボタン126(カーソルキー)が設けられている。演出ボタン125にはLEDが内蔵されているとともに、演出ボタン125を押圧操作することで、後述する装飾図柄表示装置42等において対応する演出が行われたり、演出内容が変更されたりする。

【0023】

また、前面枠セット14の前面にはその周囲に各種ランプ等の発光手段が設けられている。これら発光手段は、遊技状態の変化等に応じて発光態様を変更制御され遊技中の演出効果を高める役割を果たすものである。例えば、窓部101の周縁には、LED等の発光手段を内蔵した環状電飾部102が設けられている。また、該環状電飾部102の両側部には、所定のエラー時に点灯するエラー表示ランプ104が設けられている。尚、環状電飾部102のうち各エラー表示ランプ104の上方部位には、前面枠セット14の背面に設けられるスピーカSP(図3参照)に対応して細かな透孔が多数形成されている。

【0024】

前面枠セット14の背面側にはガラスユニット137が取付けられている。ガラスユニット137は、従来の前後一对の矩形状の板ガラスが前後対をなして別々に装着されるものではなく、全体として丸形をなし、アッセンブリ化された上で取付けられている。

【0025】

次に、内枠12について図4を参照して説明する。上述した通り、内枠12には、窓孔39の後側において、遊技盤30が樹脂ベース38の裏側に当接した状態で装着されている。従って、遊技盤30前面の略中央部分が窓孔39を通じて内枠12の前面側に露出した状態となっている。

【0026】

また、内枠12(樹脂ベース38)の前面下部、すなわち窓孔39の下方位置には、発射装置60及び当該発射装置60によって発射された直後の遊技球を案内する発射レール61が取付けられている。本実施形態では、発射装置60としてソレノイド式発射装置を採用している。さらに、発射装置60の上方には、上皿19から案内される遊技球を、内蔵された駆動手段(例えばソレノイド)の駆動により、1球ずつ発射装置60の発射位置

へと案内する球送り装置 6 3 が設けられている。

【 0 0 2 7 】

次に、遊技盤 3 0 の構成について図 4 を参照して説明する。遊技盤 3 0 には、一般入賞口 3 1、可変入賞装置 3 2、始動入賞ユニット（始動口）3 3、スルーゲート 3 4、可変表示装置ユニット 3 5、第 1 特別表示装置 4 3 L 及び第 2 特別表示装置 4 3 R、変動特定ランプ 4 0 等が配設されている。周知の通り一般入賞口 3 1、可変入球手段としての可変入賞装置 3 2、始動入賞ユニット 3 3 などの各種入賞口に遊技球が入球（入賞）すると、各種検出スイッチにより検出され、上皿 1 9 又は下皿 1 5 へ所定数の賞球が払い出される。例えば、始動入賞ユニット 3 3 への入球があった場合には 3 個、一般入賞口 3 1 への入球があった場合には 1 0 個、可変入賞装置 3 2 への入球があった場合には 1 5 個の遊技球が払出される。その他に、遊技盤 3 0 にはアウト口 3 6 が設けられており、一般入賞口 3 1 等の各種入賞口に入賞しなかった遊技球は、このアウト口 3 6 を通って遊技領域外へと排出される。また、遊技盤 3 0 には、遊技球の落下方向を適宜分散、調整等するために多数の釘が植設されているとともに、風車等の各種部材（役物）が配設されている。

【 0 0 2 8 】

可変入賞装置 3 2 は、通常は遊技球が入賞できない閉状態になっており、大当たり状態の際に、遊技球が入賞可能な開状態とされる。尚、図示は省略するが、可変入賞装置 3 2 は、遊技盤 3 0 の後方へと通じる大入賞口と、大入賞口を開閉するシャッタと、シャッタを動作させるための大入賞口ソレノイドと、大入賞口に入球した遊技球を検出するカウントスイッチ 2 2 3 とを備え、大入賞口ソレノイドを駆動制御し、シャッタを開閉させることで、可変入賞装置 3 2（大入賞口）を閉状態と開状態とに切替えている。

【 0 0 2 9 】

始動入賞ユニット 3 3 は、上入賞口 3 3 a 及び下入賞口 3 3 b と、下入賞口 3 3 b の両側部に設けられた開閉する一対の開閉部材 3 3 c とを備えている。開閉部材 3 3 c が所定条件の成立に応じて開閉動作することにより、下入賞口 3 3 b の側方を流下する遊技球が下入賞口 3 3 b へと案内される開状態と、案内されない閉状態との間で状態変化可能に構成されている。尚、詳しくは後述するが、始動入賞ユニット 3 3 は、上入賞口 3 3 a、下入賞口 3 3 b に入球した遊技球をそれぞれ検知する第 1 始動入賞スイッチ 2 2 4 a、及び第 2 始動入賞スイッチ 2 2 4 b を備えており、当該始動入賞スイッチ 2 2 4 a、2 2 4 b にて遊技球が検知された場合に、大当たり状態を発生させるか否かを定める当否抽選が行われるとともに、特別表示装置 4 3 L、4 3 R（及び後述する可変表示手段としての装飾図柄表示装置 4 2）にて、当該当否抽選の結果を教示するための変動表示が行われる構成となっている。そして、当否抽選にて大当たりに当選した場合には、可変入賞装置 3 2 が開放される特別遊技状態としての大当たり状態が付与されることとなる。

【 0 0 3 0 】

また、本実施形態では、当否抽選にて所定の確率で大当たりに当選する低確率状態と、当否抽選にて低確率状態よりも高確率で大当たりに当選する高確率状態とがある。さらに、開閉部材 3 3 c が比較的頻繁に開放され、遊技球を下入賞口 3 3 c へ入球させ易くなる高入球状態と、開閉部材 3 3 c がほとんど開状態とされず、遊技球を下入賞口 3 3 b へ入球させ難い低入球状態とがある。以下、低確率状態かつ低入球状態である状態を「通常モード」と称し、低確率状態かつ高入球状態である状態を「時間短縮モード」と称し、高確率状態かつ高入球状態である状態を「確変モード」と称する。

【 0 0 3 1 】

さらに、本実施形態では、通常モード及び確変モードは大当たり状態が発生するまで継続されるのに対し、時間短縮モードは大当たり状態が発生しなくても特別表示装置 4 3 L、4 3 R 及び装飾図柄表示装置 4 2 における変動表示が 1 0 0 回行われると終了し、通常モードに移行する構成となっている。

【 0 0 3 2 】

また、本実施形態の大当たり種別は、1 6 ラウンド確変大当たり（以下「1 6 R S」と言う）と、7 ラウンド確変大当たり（以下「7 R S」と言う）と、7 ラウンド通常大当た

り（以下「7 R N」）との3種類である。そして、可変入賞装置32が30秒間開放されること、又は、可変入賞装置32が開放されてから可変入賞装置32に8個の遊技球が入球することを1ラウンドとして、「16 R S」に関しては、それが16回繰り返され、一方、「7 R S」に関しては、それが7回繰り返されてから、大当たり状態が終了する。また、「16 R S」、「7 R S」の大当たり状態終了後には「確変モード」が付与され、「7 R N」の大当たり状態終了後には「時間短縮モード」が付与される。

【0033】

第1及び第2特別表示装置43L、43Rは、それぞれ2文字（及びドット）を表示可能なタイプの7セグメント表示装置により構成され、遊技者から視認可能な位置（本例では可変入賞装置32の右方）に設置されている。そして、始動入賞ユニット33の上入賞口33aへの遊技球の入球を契機として第1特別表示装置43Lにて切替表示（変動表示）が行われ、下入賞口33bへの遊技球の入球を契機として第2特別表示装置43Rにて切替表示（変動表示）が行われる構成となっている。尚、特別表示装置43L、43Rは、後述する主制御手段としての主制御装置261によって表示内容が直接的に制御される。

【0034】

また、第1及び第2特別表示装置43L、43Rにて変動表示が行われた後、当該変動表示が停止したときの表示態様により、当否抽選の結果、すなわち、「大当たり」又は「外れ」であることが確定的に表示される。例えば、上入賞口33aに遊技球が入賞すると、対応する第1特別表示装置43Lにて点灯態様（点灯するセグメントの組み合わせ）が高速で（例えば4 m s e c 毎に）切替表示（変動表示）され、所定時間が経過すると、いずれかの点灯態様を停止表示（例えば数秒間停止）する。そして、当否抽選にて「大当たり」に当選した場合には、対応する点灯態様の変動停止時に表示され、大当たり状態が発生する。

【0035】

さらに、特別表示装置43L、43Rにおいては、「大当たり」に当選したことが教示されるだけでなく、大当たり状態の種別、すなわち、「16 R S」、「7 R S」、「7 R N」のいずれであるかについても教示される。例えば、第1特別表示装置43L（又は第2特別表示装置43R）において最終的に「7 . 7 .」が表示された（停止表示された）場合には「16 R S」が付与され、「n . 0 .」が表示された場合には「7 R N」が付与されるといった具合に対応付けられている。また、1つの大当たり種別を教示する特別表示装置43L、43Rの停止態様は1つではなく複数存在し、それらのいずれかが選択されて停止表示される。また、第1特別表示装置43L、第2特別表示装置43Rのどちらか一方において、変動表示又は決定表示が行われている場合には、他方が消灯状態とされており（「-」を表示しておいてもよい）、どちらにおいても変動表示及び決定表示が行われていない場合には、両方においてそれぞれ「-」が表示される。

【0036】

また、第1又は第2特別表示装置43L、43Rの変動表示中に新たに遊技球が始動入賞ユニット33に入賞した場合には、その分の変動表示は、その時点で行われている変動表示の終了後に行われる構成となっている。つまり、変動表示が待機（保留）されることとなる。この保留される変動表示の最大回数は、パチンコ機の機種毎に決められているが、本実施形態では、上入賞口33aに入賞した遊技球、及び下入賞口33bに入賞した遊技球に対応して、それぞれ4回までの変動表示（合計8回の変動表示）が保留される。

【0037】

さらに、上入賞口33aへの遊技球の入球に基づく変動表示（以下、「第1変動表示」と言う）の保留数は、青色に発光可能な第1保留ランプ46aにて点灯表示され、下入賞口33bへの遊技球の入球に基づく変動表示（以下、「第2変動表示」と言う）の保留数は、赤色に発光可能な第2保留ランプ46bにて点灯表示されるようになっている。保留ランプ46a、46bは、第1変動表示及び第2変動表示の各最大保留数と同じく4個ずつ設けられており、保留されている第1変動表示又は第2変動表示の数と同じ数だけ点灯

する。当該保留ランプ４６ａ、４６ｂは、後述するサブ制御手段としてのサブ制御装置２６２によって表示内容が制御される。尚、大当たり状態中に新たに遊技球が始動入賞ユニット３３に入賞した場合、その分の変動表示についても保留される。

【００３８】

尚、保留された変動表示は、基本的に、保留された順番で消化されるようになっているが、第１変動表示及び第２変動表示の両方が保留されている場合（保留ランプ４６ａ、４６ｂがそれぞれ１つ以上点灯している場合）には、第２変動表示が優先的に消化されるようになっている。すなわち、下入賞口３３ｂへの入賞を契機とする第２変動表示が全て消化された状態でなければ、上入賞口３３ａへの入球を契機とする第１変動表示が行われない構成となっている。例えば、第１保留ランプ４６ａが１つ点灯している状態において、下入賞口３３ｂに遊技球が入球し、第２保留ランプ４６ｂが１つ点灯した場合、第１変動表示が後回しにされ、先に第２変動表示が行われることとなる。

【００３９】

変動特定ランプ４０は、装飾図柄表示装置４２にて行われている変動表示が上入賞口３３ａ及び下入賞口３３ｂのうちどちらの入球に対応するものであるか（第１変動表示又は第２変動表示のどちらであるか）を示すためのものであり、遊技者から視認可能な位置（本例では特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒの下方）に配置されている。変動特定ランプ４０は、発光色が青色のＬＥＤ及び発光色が赤色のＬＥＤを備えており、装飾図柄表示装置４２において第１変動表示が行われている場合には青色に発光し、第２変動表示が行われている場合には赤色に発光する。





【００４０】

スルーゲート３４は、遊技領域を流下する遊技球が１球ずつ通過可能に構成されている。詳しくは後述するが、スルーゲート３４は、当該スルーゲート３４を通過する遊技球を検知可能なスルーゲートスイッチ２２５を備えており、当該スルーゲートスイッチ２２５にて遊技球が検知された場合に、始動入賞ユニット３３を開状態とするか否かの入球アシスト抽選が行われるとともに、普通図柄表示装置４１にて当該入球アシスト抽選の結果を教示するための変動表示が行われる。そして、入球アシスト抽選にて当選した場合には、当該変動表示の終了後に始動入賞ユニット３３の下入賞口３３ｂ（開閉部材３３ｃ）が規定時間だけ開状態とされる。

【００４１】

可変表示装置ユニット３５には、スルーゲート３４の通過を契機として変動表示する普通図柄表示装置４１と、第１及び第２特別表示装置４３Ｌ、４３Ｒによる変動表示に合わせて変動表示する装飾図柄表示装置４２とが設けられている。さらに、可変表示装置ユニット３５には、上記第１保留ランプ４６ａ及び第２保留ランプ４６ｂと、保留ランプ４４とが設けられている。

【００４２】

普通図柄表示装置４１は、普通図柄として「」又は「×」を点灯表示可能に構成されており、遊技球がスルーゲート３４を通過する毎に例えば普通図柄を「」「×」「」・・・という具合に高速で切替表示（変動表示）する。そして、その変動表示が「」図柄（当選図柄）で数秒間停止した場合には、始動入賞ユニット３３（開閉部材３３ｃ）が所定時間だけ開状態となる。この普通図柄表示装置４１は、後述する主制御装置２６１によって直接的に表示内容が制御される。

【００４３】

また、普通図柄表示装置４１の変動表示中に、新たに遊技球がスルーゲート３４を通過した場合には、その分の変動表示は、その時点で行われている変動表示の終了後に行われる構成となっている。つまり、変動表示が待機（保留）されることとなる。この保留される変動表示の最大回数は、パチンコ機の機種毎に決められているが、本実施形態では４回まで保留され、その保留回数が保留ランプ４４にて点灯表示されるようになっている。

【００４４】

本実施形態の装飾図柄表示装置４２は、液晶表示装置によって構成されており、識別情

報としての装飾図柄を変動表示可能に構成されている。また、装飾図柄表示装置 4 2 は、後述するサブ制御装置 2 6 2 及び表示制御装置 4 5 によって表示内容が制御される。すなわち、装飾図柄表示装置 4 2 においては、第 1 及び第 2 特別表示装置 4 3 L、4 3 R にて表示される結果に対応させるように、主制御装置 2 6 1 からのコマンドに基づき、サブ制御装置 2 6 2 によって補助的な表示内容が決定され、当該決定に基づき、表示制御装置 4 5 によって表示制御が行われる。

【 0 0 4 5 】

装飾図柄表示装置 4 2 には、例えば、上、中及び下の 3 つの図柄表示領域が設けられ、各図柄表示領域において複数種類の装飾図柄（例えば 1 ~ 9 の数字が付された数字図柄）が順次表示され（変動表示され）、その後、図柄表示領域毎に順番に（例えば、上図柄表示領域 下図柄表示領域 中図柄表示領域の順に）装飾図柄が停止表示されるようになっている。例えば、主制御装置 2 6 1 にて大当たり状態の発生が確定すると、第 1 又は第 2 特別表示装置 4 3 L、4 3 R にて大当たりに対応する表示がなされるとともに、装飾図柄表示装置 4 2 にて装飾図柄が大当たりに対応する組合わせで停止表示され（例えば、上図柄表示領域、中図柄表示領域、及び下図柄表示領域にて停止表示される装飾図柄が同一となり）、大当たり状態が開始される。

【 0 0 4 6 】

また、装飾図柄が大当たりに対応する組合わせで停止表示される場合には、その前段階として、例えば、上図柄表示領域及び下図柄表示領域において同一の装飾図柄が停止表示されることとなる。このように上図柄表示領域及び下図柄表示領域にて同一図柄が停止表示されるとともに、中図柄表示領域において未だ変動表示が行われている状態がリーチ状態である。勿論、リーチ状態が発生したからといって必ずしも大当たりとなるわけではなく、外れる場合もある。

【 0 0 4 7 】

本実施形態では、リーチ状態が発生した後、中図柄表示領域において、上図柄表示領域及び下図柄表示領域において停止表示された装飾図柄（リーチ図柄）と同じ装飾図柄が停止表示された場合（ゾロ目が停止表示された場合）に、大当たり状態が付与される。また、奇数のゾロ目の場合には、大当たり状態終了後において確変モードが付与される「 1 6 R S 」又は「 7 R S 」が発生し、偶数のゾロ目の場合には、「 1 6 R S 」、「 7 R S 」、又は「 7 R N 」のいずれかが付与される。また、ゾロ目以外の装飾図柄の組合わせは基本的に「外れ」を教示するものである。

【 0 0 4 8 】

また、可変表示装置ユニット 3 5 には、装飾図柄表示装置 4 2 を囲むようにしてセンターフレーム 4 7 が配設されている。センターフレーム 4 7 の上部には入球口 1 5 1 が設けられており、該入球口 1 5 1 に入球した遊技球は、センターフレーム 4 7 の内部に形成され、装飾図柄表示装置 4 2 の側部に沿って上下に延びるワープ流路 1 5 2 を介して、装飾図柄表示装置 4 2 の下方に形成されたステージ 1 5 3 上に案内される。ステージ 1 5 3 上に案内された遊技球は、ステージ 1 5 3 上から前方の遊技領域に転落したり、ステージ 1 5 3 上を転動した後ステージ 1 5 3 の中央奥側に形成されたポケット 1 5 4 に入球したりする。尚、ポケット 1 5 4 は、始動入賞ユニット 3 3（上入賞口 3 3 a）の直上方の遊技領域へと通じる案内通路 1 5 5 と連通しており、該ポケット 1 5 4 に入球した遊技球は、比較的高い確率で始動入賞ユニット 3 3（上入賞口 3 3 a）に入球するようになっている。

【 0 0 4 9 】

また、遊技盤 3 0 には、内レール構成部 5 1 と外レール構成部 5 2 とからなり、発射装置 6 0 から発射された遊技球を遊技盤 3 0 上部へ案内するレール 5 0 が取付けられている。これにより、ハンドル 1 8 の回動操作に伴い発射された遊技球は発射レール 6 1 及びレール 5 0 を通じて、遊技盤 3 0 とガラスユニット 1 3 7 との間に形成される遊技領域内に案内される。

【 0 0 5 0 】

内レール構成部５１の先端部分（図４の左上部）には戻り球防止部材５３が取着されている。これにより、一旦、レール５０から遊技領域へと案内された遊技球が再度レール５０内に戻ってしまうといった事態が防止される。また、外レール構成部５２の略先端部（図４の右上部）には、返しゴム５４が取着されている。所定以上の勢いで発射された遊技球は、返しゴム５４に当たって例えば遊技盤３０の略中央部側へ戻されることとなる。

【００５１】

また、本実施形態では、外レール構成部５２が遊技盤３０の右上部で途絶え、内レール構成部５１が遊技盤３０の右下部で途絶えている。このため、遊技領域は、レール５０及び樹脂ベース３８の窓孔３９の内周面により画定される。但し、発射装置６０にて打出された遊技球が、戻り球防止部材５３を通過するまでは、レール５０を逆流する場合があるため、内外レール構成部５１，５２の並行部分は遊技領域から除かれる。

【００５２】

図３に示すように、前面枠セット１４の背面側には、窓部１０１の下方において、球通路ユニット７０が設けられている。球通路ユニット７０は、後述する払出機構部３５２から下皿１５の排出口１６へ繋がる下皿連通路７１と、払出機構部３５２から上皿１９へ繋がる上皿連通路７３と備えている。また、内枠１２の前面側に設けられた発射レール６１とレールユニット５０（外レール構成部５２）との間には所定間隔の隙間があり、前面枠セット１４の球通路ユニット７０には、前記隙間より落下した遊技球を下皿１５へと案内するファール球通路７２が形成されている。これにより、仮に、発射装置６０から発射された遊技球が戻り球防止部材５３まで至らずファール球としてレール５０を逆戻りする場合には、そのファール球がファール球通路７２を介して下皿１５に排出される。

【００５３】

また、図３及び図４中の符号６７は後述する払出機構部３５２により払出された遊技球を内枠１２の前方に案内するための払出通路であり、上皿連通路７３（上皿１９）に通じる通路と、下皿連通路７１（下皿１５）に通じる通路とに分かれている。払出通路６７の下方にはシャッタ６８が設けられており、前面枠セット１４を開放した状態では、バネ等の付勢力によりシャッタ６８が前方に突出して払出通路６７の出口をほぼ閉鎖するようになっている。また、前面枠セット１４を閉じた状態では、下皿連通路７１の入口側後端部によってシャッタ６８が押し開けられるようになっている。尚、下皿連通路７１及び上皿連通路７３の入口（球流入部）が隣接するとともに、前面枠セット１４の閉状態において当該各入口と払出通路６７とが所定距離だけ離間しており、両者間の隙間を遊技球が通過可能となっている。このため、上皿１９及び上皿連通路７３が遊技球で満杯となると、払出される遊技球が下皿連通路７１側に流れ（下皿連通路７１の入口側に溢れ）、下皿連通路７１を通過して下皿１５に払出されることとなる。

【００５４】

加えて、球通路ユニット７０には、下皿連通路７１内に位置する遊技球を検知する満杯検知スイッチ（図示略）が設けられている。当該満杯検知スイッチの存在により、下皿１５が遊技球で満杯になっていること（下皿１５が遊技球で満杯となり、下皿連通路７１において遊技球が滞留していること）を把握することができる。本実施形態では、満杯検知スイッチによって所定時間継続して遊技球が検知されることに基づき、装飾図柄表示装置４２における表示や音声等を用いて下皿１５が満杯であることを教示するエラー報知の制御が行われる。尚、下皿連通路７１における遊技球の滞留が解消され、満杯検知スイッチにより遊技球が検知されなくなると（所定時間継続して検知されなくなると）エラー報知の状態が解除される。

【００５５】

次に、パチンコ機１０の背面構成について図５、図６等を参照して説明する。パチンコ機１０の背面には、各種制御基板が上下左右に並べられるようにして、一部前後に重ねられるようにして配置されており、さらに、遊技球を供給する遊技球供給装置（払出機構）や樹脂製の保護カバー等が取り付けられている。払出機構及び保護カバーは１ユニットとして一体化されており、一般に樹脂部分を裏パックと称することもあるため、ここではそ

のユニットを「裏パックユニット２０３」と称する。

【００５６】

まず、遊技盤３０の背面構成について説明する。図６に示すように、遊技盤３０中央の貫通孔に対応して配設された可変表示装置ユニット３５（図４参照）の背面側には、センターフレーム４７を背後から覆う樹脂製のフレームカバー２１３が後方に突出して設けられている。また、フレームカバー２１３の背面側には、フレームカバー２１３の開口部から前方に臨む液晶表示装置たる装飾図柄表示装置４２、表示制御装置４５及びサブ制御装置２６２が前後に重ねられた状態で着脱可能に取り付けられている。

【００５７】

装飾図柄表示装置４２は、当該装飾図柄表示装置４２の表示部（液晶画面）をパチンコ機１０の前面側に露出させるための開口部が形成された収容ボックス４２ａに収容されてフレームカバー２１３の背面側に固定されている。表示制御装置４５は基板ボックス４５ａに収容されて装飾図柄表示装置４２（収容ボックス４２ａ）の背面側に固定されている。サブ制御装置２６２は基板ボックス２６２ａに収容されて表示制御装置４５（基板ボックス４５ａ）の背面側に固定されている。尚、フレームカバー２１３内には、センターフレーム４７に内蔵されたＬＥＤ等を駆動するＬＥＤ制御基板等が配設されている。また、収容ボックス４２ａ及び基板ボックス４５ａ、２６２ａは透明樹脂材料等により構成され、内部が視認可能となっている。

【００５８】

フレームカバー２１３の下方には裏枠セット２１５が、一般入賞口３１、可変入賞装置３２及び始動入賞ユニット３３等を背後から覆うようにして遊技盤３０に取付けられている。裏枠セット２１５は、各種入賞口に入賞した遊技球を回収するための球回収機構を備えている（図示略）。この球回収機構により回収された遊技球は、後述する排出通路部２１７に案内され、排出通路部２１７の排出シュートからパチンコ機１０外部に排出される。

【００５９】

また、本実施形態では、裏枠セット２１５が主制御装置２６１の取付台として機能する。より詳しくは、主制御装置２６１を搭載した基板ボックス２６３が、裏枠セット２１５に対し回動可能に軸支され、後方に開放可能となっている。

【００６０】

主制御装置２６１は透明樹脂材料等よりなる基板ボックス２６３に収容されている。基板ボックス２６３は、ボックスベースと該ボックスベースの開口部を覆うボックスカバーとを備え、これらボックスベースとボックスカバーとが封印部材によって連結されている。封印部材によって連結された基板ボックス２６３は、所定の痕跡を残さなければ開封できない構成となっている。これにより、基板ボックス２６３が不正に開封された旨を容易に発見することができる。

【００６１】

また、遊技盤３０には、一般入賞口３１等の各種入賞口に対応して、当該各種入賞口へ入球した遊技球を検出する入球検出スイッチが設けられている。具体的には、図４に示すように、一般入賞口３１に対応する位置には入賞口スイッチ２２１が設けられ、可変入賞装置３２にはカウントスイッチ２２３が設けられている。また、始動入賞ユニット３３には、上入賞口３３ａ及び下入賞口３３ｂそれぞれに対応して第１始動入賞スイッチ２２４ａ、第２始動入賞スイッチ２２４ｂが設けられている。さらに、スルーゲート３４に対応する位置にはスルーゲートスイッチ２２５が設けられている。

【００６２】

また、図示は省略するが、裏枠セット２１５には、入賞口スイッチ２２１、カウントスイッチ２２３及びスルーゲートスイッチ２２５とケーブルコネクタを介して電氣的に接続される第１盤面中継基板が設けられている。この第１盤面中継基板は、入賞口スイッチ２２１等と、主制御手段としての主制御装置２６１とを中継するものであり、ケーブルコネクタを介して主制御装置２６１と電氣的に接続されている。これに対し、始動入賞スイッ

チ 2 2 4 a , 2 2 4 b は中継基板を経ることなくコネクタケーブルを介して直接主制御装置 2 6 1 に接続されている。

【 0 0 6 3 】

各種入球検出スイッチにて各々検出された検出結果は、主制御装置 2 6 1 に取り込まれる。そして、該主制御装置 2 6 1 よりその都度の入賞状況に応じた払出指令（遊技球の払出個数）が払出制御装置 3 1 1 に送信され、該払出制御装置 3 1 1 からの出力信号に基づき所定数の遊技球の払出しが実施される（スルーゲートスイッチ 2 2 5 により検出された場合を除く。）

この他、遊技盤 3 0 の裏面には、図示は省略するが、可変入賞装置 3 2 にて大入賞口を開放する大入賞口用ソレノイドが設けられ、始動入賞ユニット 3 3 にて一对の開閉部材 3 3 c を開閉駆動する入賞口用ソレノイドが設けられている。また、裏枠セット 2 1 5 には、これらソレノイドと主制御装置 2 6 1 とを中継する第 2 盤面中継基板（図示略）も設けられている。

【 0 0 6 4 】

次に、裏パックユニット 2 0 3 の構成を説明する。図 5 に示すように、裏パックユニット 2 0 3 は、樹脂成形された裏パック 3 5 1 と、遊技球の払出機構部 3 5 2 とを一体化したものである。また、裏パックユニット 2 0 3 は、内枠 1 2 の左側部（図 5 では右側）に対して開閉可能に支持されており、上下方向に沿って延びる開閉軸線を軸心として後方に開放できるようになっている。加えて、裏パックユニット 2 0 3 の左上部（図 5 では右上部）には外部端子板 2 4 0 が設けられている。

【 0 0 6 5 】

外部端子板 2 4 0 は、遊技ホールのホールコンピュータなどへの各種情報送信を中継するためのものであり、複数の外部接続端子が設けられている。便宜上、符号は付さないが、例えば現在の遊技状態（大当たり状態や確変モード等）に関する情報を出力するための端子、後述する開放検知スイッチ 9 1 , 9 2 によって検出される前面枠セット 1 4 や内枠 1 2 の開放に関する情報を出力するための端子、入球エラー、下皿満タンエラー、タンク球無しエラー、払出しエラーなど各種エラー状態に関する情報を出力するための端子、払出制御装置 3 1 1 から払出される賞球数に関する情報を出力するための端子などが設けられている。

【 0 0 6 6 】

裏パック 3 5 1 は例えば A B S 樹脂により一体成形されており、パチンコ機 1 0 の後方に突出して略直方体形状をなす保護カバー部 3 5 4 を備えている。保護カバー部 3 5 4 は左右側面及び上面が閉塞され且つ下面のみが開放された形状をなし、少なくともフレームカバー 2 1 3 を覆うのに十分な大きさを有する。但し、本実施形態では、保護カバー部 3 5 4 が基板ボックス 2 6 3 の上部及び右部（図 5 では左側の部位）も合わせて覆う構成となっている。これにより、裏パックユニット 2 0 3 の閉鎖状態において、基板ボックス 2 6 3 の右部に設けられた封印部材、及び主制御装置 2 6 1 の上縁部に沿って設けられた端子部（基板側コネクタ）が覆われることとなる。

【 0 0 6 7 】

払出機構部 3 5 2 は、保護カバー部 3 5 4 を迂回するようにして配設されている。すなわち、保護カバー部 3 5 4 の上方には、上側に開口したタンク 3 5 5 が設けられており、このタンク 3 5 5 には遊技ホールの島設備から供給される遊技球が逐次補給される。タンク 3 5 5 の下方には、例えば横方向 2 列の球通路を有し下流側に向けて緩やかに傾斜するタンクレール 3 5 6 が連結され、さらにタンクレール 3 5 6 の下流側には縦向きにケースレール 3 5 7 が連結されている。払出装置 3 5 8 はケースレール 3 5 7 の最下流部に設けられ、払出モータ等の所定の電氣的構成により必要個数の遊技球の払出が適宜行われる。そして、払出装置 3 5 8 より払出された遊技球は上皿 1 9 等に供給される。

【 0 0 6 8 】

また、払出機構部 3 5 2 には、払出制御装置 3 1 1 から払出装置 3 5 8 への払出指令の信号を中継する払出中継基板 3 8 1 が設置されると共に、外部より主電源を取り込む電源

スイッチ基板 382 が設置されている。電源スイッチ基板 382 には、電圧変換器を介して例えば交流 24V の主電源が供給され、電源スイッチ 382a の切替操作により電源 ON 又は電源 OFF される。

【0069】

裏パックユニット 203（基板ボックス 263）の下方には、内枠 12 の左側部（図 5 では右側）にて軸支され、後方に開放可能な下枠セット 251 が設けられている。図 6 に示すように、下枠セット 251 には、上述した球回収機構により回収された遊技球が流入する排出通路部 217 が形成され、排出通路部 217 の最下流部には、遊技球をパチンコ機 10 外部へ排出する排出シュート（図示略）が形成されている。つまり、一般入賞口 31 等の各入賞口に入賞した遊技球は、裏枠セット 215 の球回収機構を介して集合し、さらに排出通路部 217 の排出シュートを通じてパチンコ機 10 外部に排出される。なお、アウト口 36 も同様に排出通路部 217 に通じており、何れの入賞口にも入賞しなかった遊技球も排出シュートを介してパチンコ機 10 外部に排出される。尚、本実施形態では、裏パックユニット 203 と下枠セット 251 とが別体として構成され、それぞれ独立して開閉可能であるが、裏パックユニット 203 と下枠セット 251 とが一体的に形成されることとしてもよい。

【0070】

また、図 5 に示すように、下枠セット 251 の背面側には、払出制御装置 311、発射制御装置 312、電源装置 313、カードユニット接続基板 314 が前後に重ねられた状態で着脱可能に取り付けられている。

【0071】

発射制御装置 312 及び電源装置 313 は基板ボックス 313a に收容されて下枠セット 251 の背面側に固定されている。尚、発射制御装置 312 及び電源装置 313 は、便宜上それぞれ独立した制御装置として説明するが、実際には 1 つの基板（プリント基板）により構成される。

【0072】

また、払出制御装置 311 は、基板ボックス 311a に收容されて、基板ボックス 313a（発射制御装置 312 及び電源装置 313）の背面側に固定されている。尚、払出制御装置 311 が收容される基板ボックス 311a には、上述した主制御装置 261 が收容される基板ボックス 263 と同様に封印部材が設けられ、基板ボックス 311a の開封された痕跡が残るようになっている。

【0073】

加えて、カードユニット接続基板 314 は、基板ボックス 314a に收容されて、基板ボックス 313a（発射制御装置 312 及び電源装置 313）の背面側に固定されている。なお、上記各基板ボックス 311a、313a、314a は透明樹脂材料等により構成されており、内部が視認可能となっている。

【0074】

また、払出制御装置 311 には基板ボックス 311a から外方に突出する状態復帰スイッチ 321 が設けられている。例えば、払出モータ部の球詰まり等、払出エラーの発生時において状態復帰スイッチ 321 が押下されると、払出モータが正逆回転され、球詰まりの解消（正常状態への復帰）が図られる。

【0075】

さらに、電源装置 313 には基板ボックス 313a から外方に突出する RAM 消去スイッチ 323 が設けられている。本パチンコ機 10 はバックアップ機能を有しており、万一停電が発生した際でも停電時の状態を保持し、停電からの復帰（復電）の際には停電時の状態に復帰させることができる。従って、通常手順で（例えば遊技ホールの営業終了時に）電源遮断すると電源遮断前の状態が記憶保持されることから、電源投入時に初期状態に戻したい場合には、RAM 消去スイッチ 323 を押しながら電源を投入する。

【0076】

また、図 6 に示すように、内枠 12 の右側部背面側には施錠装置 600 が設けられてい

る。施錠装置 600 は、前面枠セット 14 の前面側に露出するシリンダ錠 700（図 1 等参照）を備えており、該シリンダ錠 700 の鍵穴に鍵を挿入し、一方に回動操作することで内枠 12 を解錠でき、他方に回動操作することで前面枠セット 14 を解錠できるようになっている。本実施形態では、内枠 12 は外枠 11 に対し施錠され、前面枠セット 14 は内枠 12 に対し施錠される。

【0077】

尚、上記のように、外枠 11 の右辺枠構成部 11d には、施錠装置 600 に対応する上下区間全域を内枠 12 の背面側から覆う延出壁部 83 が形成されている（図 5 参照）。これにより、外枠 11 の背面側から線材等を進入させ、当該線材等により施錠装置 600 を操作することが困難となる。結果として、防御性能の向上を図ることができる。さらに、延出壁部 83 は、裏バックユニット 203 及び下枠セット 251 の右端部（図 5 では左側の端部）を背面側から覆う構成となっており、内枠 12 の閉状態においては、裏バックユニット 203 及び下枠セット 251 を開放できない構成となっている。

【0078】

また、図 4 に示すように、内枠 12 の前面側右下部（発射装置 60 の右側）には、前面枠セット 14 の開放を検知するための前面枠開放検知スイッチ 91 が設けられ、図 5 に示すように、内枠 12 の背面側右下部（図 5 では左下）には、内枠 12 の開放を検知するための内枠開放検知スイッチ 92 が設けられている。前面枠開放検知スイッチ 91 及び内枠開放検知スイッチ 92 は、それぞれスイッチ本体部に対して出沒可能な検知部を備えており、前面枠開放検知スイッチ 91 は検知部が前方に向くように設けられ、内枠開放検知スイッチ 92 は検知部が後方へ向くように設けられる。そして、検知部がスイッチ本体部から突出した状態にある場合にはオン信号を主制御装置 261 に出力し、検知部がスイッチ本体部側に押圧され、スイッチ本体部に没入した状態ではオフ信号を主制御装置 261 に出力する構成となっている。つまり、前面枠開放検知スイッチ 91 は前面枠セット 14 の閉鎖時において検知部が前面枠セット 14 の背面で押圧されてオフ状態となり、前面枠セット 14 の開放時には、検知部が突出状態に戻ってオン状態となる。同様に、内枠開放検知スイッチ 92 は内枠 12 の閉鎖時において検知部が外枠 11 の受部 85 に一体形成された押圧部 86 によって押圧されてオフ状態となり、内枠 12 の開放時には検知部が突出状態に戻ってオン状態となる。

【0079】

次に、パチンコ機 10 の電氣的構成について説明する。図 7 は、本パチンコ機 10 の電氣的構成を示すブロック図である。主制御手段としての主制御装置 261（主基板）には、演算装置である 1 チップマイコンとしての CPU 501 が搭載されている。CPU 501 には、該 CPU 501 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した ROM 502 と、その ROM 502 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するメモリである RAM 503 と、割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路等が内蔵されている。但し、CPU、ROM 及び RAM が 1 チップ化されておらず、それぞれの機能毎にチップ化されている構成であってもよい。

【0080】

RAM 503 は、CPU 501 の内部レジスタの内容や CPU 501 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種フラグ及びカウンタ、I/O 等の値が記憶される作業エリア（作業領域）と、バックアップエリア 503a とを備えている。

【0081】

また、RAM 503 は、パチンコ機 10 の電源のオフ後においても電源装置 313 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、スタックエリア、作業エリア及びバックアップエリア 503a に記憶されるすべてのデータがバックアップされるようになっている。

【0082】

バックアップエリア 503a は、停電などの発生により電源が切断された場合において

、電源の再入時にパチンコ機 10 の状態を電源切断前の状態に復帰させるべく、電源切断時（停電発生時を含む。以下同様）のスタックポインタや、各レジスタ、I/O等の値を記憶しておくエリアである。バックアップエリア 503a への書き込みは、メイン処理によって電源切断時に実行され、逆にバックアップエリア 503a に書き込まれた各値の復帰は、電源入時（停電解消による電源入を含む。以下同様）のメイン処理において実行される。なお、CPU 501 の NMI 端子（ノンマスカブル割込端子）には、停電等の発生による電源断時に、後述する停電監視回路 542 から出力される停電信号 SK1 が入力されるように構成されており、停電の発生により、停電処理（NMI 割込み処理）が即座に実行される。

【0083】

なお、少なくともスタックエリアとバックアップエリア 503a とに記憶されるデータをバックアップすれば、必ずしもすべてのエリアに記憶されるデータをバックアップする必要はない。例えば、スタックエリアとバックアップエリア 503a とに記憶されるデータをバックアップし、作業エリアに記憶されるデータをバックアップしない構成としてもよい。

【0084】

かかる ROM 502 及び RAM 503 を内蔵した CPU 501 には、アドレスバス及びデータバス等で構成されるバスライン 504 を介して入出力ポート 505 が接続されている。入出力ポート 505 には、後述する RAM 消去スイッチ回路 543、払出制御装置 311、サブ制御装置 262、第 1 及び第 2 特別表示装置 43L、43R、普通図柄表示装置 41 等が接続されている。この構成により、上述した特別表示装置 43L、43R、及び普通図柄表示装置 41 は、主制御装置 261 により直接的に制御される。一方、装飾図柄表示装置 42 は、サブ制御装置 262 を介して制御される。

【0085】

その他、便宜上、各種中継基板等の図示は省略するが、入出力ポート 505 には、入賞口スイッチ 221、カウントスイッチ 223、始動入賞ユニットスイッチ 224a、224b、スルーゲートスイッチ 225、ハンドル 18 の各種スイッチ等の各種検出スイッチや、各種基板、可変入賞装置 32 を開閉させるためのソレノイド等の各種電気部品が接続されている。つまり、主制御装置 261 には、各種ケーブルコネクタのコネクタを接続するための複数の端子部（基板側コネクタ）が設けられているが、これら端子部等により、入出力ポート 505 が構成される。

【0086】

サブ制御手段としてのサブ制御装置 262（サブ制御基板）は、演算装置である CPU 551、該 CPU 551 により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶した ROM 552、該 ROM 552 内に記憶される制御プログラムの実行に際して各種のデータ等を一時的に記憶するメモリである RAM 553、入出力ポート 554、バスライン 555 を備えるとともに、その他にも図示しない割込回路やタイマ回路、データ送受信回路などの各種回路等を備えている。RAM 553 は、CPU 551 による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するメモリである。

【0087】

入出力ポート 554 には、バスライン 555 を介して CPU 551、ROM 552、RAM 553 が接続されるとともに、表示制御装置 45 が接続されている。さらに、入出力ポート 554 には、スピーカ SP、保留ランプ 46a、46b、演出ボタン 125、各種電飾部及びランプ 102～104 が接続されている。

【0088】

サブ制御装置 262 の CPU 551 は、例えば主制御装置 261 から送信される指令信号（例えば変動パターンコマンド）に基づいて表示制御装置 45 に表示制御を実行させ、装飾図柄表示装置 42 に表示させる。なお、上記のように、本実施形態では、主制御装置 261 が制御する第 1 及び第 2 特別表示装置 43L、43R にて大当たりに当選したことを表示するようになっており、サブ制御装置 262 が制御する装飾図柄表示装置 42 では

、前記特別表示装置 4 3 L、4 3 R の表示に合わせた表示（付随的な演出表示）が行われる。加えて、本実施形態の ROM 5 5 2 には、遊技機 ID が記憶されている。

【0089】

また、払出制御装置 3 1 1 は、払出装置 3 5 8 により賞球や貸し球の払出制御を行うものである。演算装置である CPU 5 1 1 は、その CPU 5 1 1 により実行される制御プログラムや固定値データ等を記憶した ROM 5 1 2 と、ワークメモリ等として使用される RAM 5 1 3 とを備えている。

【0090】

払出制御装置 3 1 1 の RAM 5 1 3 は、主制御装置 2 6 1 の RAM 5 0 3 と同様に、CPU 5 1 1 の内部レジスタの内容や CPU 5 1 1 により実行される制御プログラムの戻り先番地などが記憶されるスタックエリアと、各種フラグ及びカウンタ、I/O 等の値が記憶される作業エリア（作業領域）と、バックアップエリア 5 1 3 a とを備えている。

【0091】

RAM 5 1 3 は、パチンコ機 1 0 の電源のオフ後においても電源装置 3 1 3 からバックアップ電圧が供給されてデータを保持（バックアップ）できる構成となっており、スタックエリア、作業エリア及びバックアップエリア 5 1 3 a に記憶されるすべてのデータがバックアップされるようになっている。なお、少なくともスタックエリアとバックアップエリア 5 1 3 a とに記憶されるデータをバックアップすれば、必ずしもすべてのエリアに記憶されるデータをバックアップする必要はない。例えば、スタックエリアとバックアップエリア 5 1 3 a とに記憶されるデータをバックアップし、作業エリアに記憶されるデータをバックアップしない構成としてもよい。

【0092】

バックアップエリア 5 1 3 a は、停電などの発生により電源が切断された場合において、電源の再入時にパチンコ機 1 0 の状態を電源切断前の状態に復帰させるべく、電源切断時のスタックポインタや、各レジスタ、I/O 等の値を記憶しておくエリアである。このバックアップエリア 5 1 3 a への書き込みは、メイン処理によって電源切断時に実行され、バックアップエリア 5 1 3 a に書き込まれた各値の復帰は電源入時のメイン処理において実行される。なお、主制御装置 2 6 1 の CPU 5 0 1 と同様、CPU 5 1 1 の NMI 端子にも、停電等の発生による電源遮断時に停電監視回路 5 4 2 から停電信号 SK 1 が入力されるように構成されており、その停電信号 SK 1 が CPU 5 1 1 へ入力されると、停電時処理としての NMI 割込み処理が即座に実行される。

【0093】

作業エリアには、払出制御装置 3 1 1 による賞球の払出許可が設定される払出許可フラグと、主制御装置 2 6 1 から送信されたコマンドを受信した場合に設定されるコマンド受信フラグと、主制御装置 2 6 1 から送信されたコマンドが記憶されるコマンドバッファとが設けられている。

【0094】

払出許可フラグは、賞球の払出許可を設定するフラグであり、主制御装置 2 6 1 から賞球の払出を許可する特定のコマンドが送信され、その特定のコマンドを受信した場合にオンされ、初期設定の処理又は電源遮断前へ復帰された場合にオフされる。本実施形態では、特定のコマンドは、払出制御装置 3 1 1 の RAM 5 1 3 の初期処理の指示をする払出初期化コマンドと、賞球の払出を指示する賞球コマンドと、主制御装置 2 6 1 が復電された場合に送信される払出復帰コマンドの 3 つである。

【0095】

コマンド受信フラグは、払出制御装置 3 1 1 がコマンドを受信したか否かを確認するフラグであり、いずれかのコマンドを受信した場合にオンされ、払出許可フラグと同様に、初期設定の処理又は電源遮断前へ復帰された場合にオフされるとともに、コマンド判定処理により受信されたコマンドの判定が行われた場合にオフされる。

【0096】

コマンドバッファは、主制御装置 2 6 1 から送信されるコマンドを一時的に記憶するリ

ングバッファで構成されている。リングバッファは所定の記憶領域を有しており、その記憶領域の始端から終端に至るまで規則性をもってコマンドが記憶され、全ての記憶領域にコマンドが記憶された場合には、記憶領域の始端に戻りコマンドが更新されるよう構成されている。よって、コマンドが記憶された場合及びコマンドが読み出された場合に、コマンドバッファにおける記憶ポインタ及び読出ポインタが更新され、その各ポインタに基づきコマンドの記憶と読み出しが行われる。

【0097】

かかるROM512及びRAM513を内蔵したCPU511には、アドレスバス及びデータバスで構成されるバスライン514を介して入出力ポート515が接続されている。入出力ポート515には、RAM消去スイッチ回路543、主制御装置261、発射制御装置312、払出装置358等がそれぞれ接続されている。

【0098】

カードユニット接続基板314は、パチンコ機10前面の貸球操作部（球貸しボタン121及び返却ボタン122）と、遊技ホール等にてパチンコ機10の側方に配置されるカードユニット（球貸しユニット）とにそれぞれ電氣的に接続され、遊技者による球貸し操作の指令を取り込んでそれをカードユニットに出力するものである。なお、カードユニットを介さずに球貸し装置等から上皿19に遊技球が直接貸し出される現金機では、カードユニット接続基板314を省略することも可能である。

【0099】

発射制御装置312は、発射装置60による遊技球の発射を許可又は禁止するものであり、発射装置60は、所定条件が整っている場合に駆動が許可される。具体的には、払出制御装置311から発射許可信号が出力されていること、遊技者がハンドル18をタッチしていることをセンサ信号により検出していること、発射を停止させる発射禁止ボタン18a（図1参照）が操作されていないことを条件に、発射装置60が駆動され、ハンドル18の操作量に応じた強度で遊技球が発射される。

【0100】

表示制御装置45は、サブ制御装置262からの指示に従い、装飾図柄表示装置42における装飾図柄の変動表示を実行するものである。この表示制御装置45は、CPU521と、プログラムROM522と、ワークRAM523と、ビデオRAM524と、キャラクタROM525と、ビデオディスプレイプロセッサ（VDP）526と、入力ポート527と、出力ポート529と、バスライン530、531とを備えている。入力ポート527にはサブ制御装置262の入出力ポート554が接続されている。また、入力ポート527には、バスライン530を介して、CPU521、プログラムROM522、ワークRAM523、VDP526が接続されている。また、VDP526にはバスライン531を介して出力ポート529が接続されており、その出力ポート529には液晶表示装置たる装飾図柄表示装置42が接続されている。

【0101】

表示制御装置45のCPU521は、サブ制御装置262から送信される表示コマンドを、入力ポート527を介して受信するとともに、受信コマンドを解析し又は受信コマンドに基づき所定の演算処理を行ってVDP526の制御（具体的にはVDP526に対する内部コマンドの生成）を実施する。これにより、装飾図柄表示装置42における表示制御を行う。

【0102】

プログラムROM522は、そのCPU521により実行される各種の制御プログラムや固定値データを記憶するメモリであり、ワークRAM523は、CPU521による各種プログラムの実行時に使用されるワークデータやフラグを一時的に記憶するメモリである。

【0103】

ビデオRAM524は、装飾図柄表示装置42に表示される表示データを記憶するメモリであり、このビデオRAM524の内容を書き替えることにより、装飾図柄表示装置4

2の表示内容が変更される。キャラクターROM525は、装飾図柄表示装置42に表示される図柄などのキャラクターデータを記憶するメモリである。

【0104】

VDP526は、装飾図柄表示装置42に組み込まれたLCDドライバ（液晶駆動回路）を直接操作する一種の描画回路である。VDP526はICチップ化されているため「描画チップ」とも呼ばれ、その実体は、描画処理専用のファームウェアを内蔵したマイコンチップとでも言うべきものである。VDP526は、CPU521、ビデオRAM524等のそれぞれのタイミングを調整してデータの読み書きに介在するとともに、ビデオRAM524に記憶される表示データを所定のタイミングで読み出して装飾図柄表示装置42に表示させる。

【0105】

また、電源装置313は、パチンコ機10の各部に電力を供給する電源部541と、停電等による電源遮断を監視する停電監視回路542と、RAM消去スイッチ323に接続されてなるRAM消去スイッチ回路543とを備えている。

【0106】

電源部541は、図示しない電源経路を通じて、主制御装置261や払出制御装置311等に対して各々に必要な動作電源を供給する。その概要としては、電源部541は、外部より供給される交流24ボルト電源を取り込み、各種スイッチやモータ等を駆動する+12V電源、ロジック用の+5V電源、RAMバックアップ用のバックアップ電源などを生成し、これら+12V電源、+5V電源及びバックアップ電源を主制御装置261や払出制御装置311等に対して供給する。なお、発射制御装置312に対しては払出制御装置311を介して動作電源（+12V電源、+5V電源等）が供給される。同様に、各種スイッチやモータ等には、これらが接続される制御装置を介して動作電源が供給されることとなる。

【0107】

停電監視回路542は、停電等の発生による電源断時に、主制御装置261のCPU501及び払出制御装置311のCPU511の各NMI端子へ停電信号SK1を出力する回路である。停電監視回路542は、電源部541から出力される最大電圧である直流安定24ボルトの電圧を監視し、この電圧が22ボルト未満になった場合に停電（電源断）の発生と判断して、停電信号SK1を主制御装置261及び払出制御装置311へ出力する。この停電信号SK1の出力によって、主制御装置261及び払出制御装置311は、停電の発生を認識し、停電時処理（NMI割込み処理）を実行する。

【0108】

なお、電源部541は、直流安定24ボルトの電圧が22ボルト未満になった後においても、かかる停電時処理の実行に十分な時間の間、制御系の駆動電圧である5ボルトの出力を正常値に維持するように構成されている。よって、主制御装置261及び払出制御装置311は、停電時処理を正常に実行し完了することができる。

【0109】

RAM消去スイッチ回路543は、RAM消去スイッチ323のスイッチ信号を取り込み、そのスイッチ323の状態に応じて主制御装置261のRAM503及び払出制御装置311のRAM513のバックアップデータをクリアする回路である。RAM消去スイッチ323が押下された際、RAM消去スイッチ回路543は、RAM消去信号SK2を主制御装置261及び払出制御装置311に出力する。RAM消去スイッチ323が押下された状態でパチンコ機10の電源が投入されると（停電解消による電源入を含む）、主制御装置261及び払出制御装置311においてそれぞれのRAM503、513のデータがクリアされる。

【0110】

次に、上記の如く構成されたパチンコ機10の動作について説明する。本実施形態では、主制御手段としての主制御装置261に設けられたCPU501は、遊技に際し各種カウンタ情報を用いて抽選を行うこととしている。具体的には、図8に示すように、大当た

り状態を発生させるか否かの当否抽選に使用する大当たり乱数カウンタC 1と、大当たり種別の決定(種別抽選)に使用する種別決定カウンタC 2と、装飾図柄表示装置4 2においてリーチ状態を発生させるか否かの決定に使用する変動選択カウンタC 3と、大当たり乱数カウンタC 1の初期値設定に使用する初期値乱数カウンタCINIと、第1及び第2特別表示装置4 3 L、4 3 R(装飾図柄表示装置4 2)の変動表示時間の決定等に使用する第1変動種別カウンタCS 1、第2変動種別カウンタCS 2と、普通図柄表示装置4 1の抽選(入球アシスト抽選)に使用する普通図柄乱数カウンタC 4とを用いることとしている。なお、変動選択カウンタC 3は、装飾図柄表示装置4 2を外れ変動させる際のリーチ種別の抽選にも使用される。また、変動種別カウンタCS 1、CS 2は、装飾図柄表示装置4 2の変動パターン選択(演出パターン選択)にも使用される。詳しくは、決定された変動パターンにより、特別表示装置4 3 L、4 3 Rの変動時間が決定されるとともに、装飾図柄表示装置4 2における変動態様及び変動時間すなわち演出パターンが決定される。

【0 1 1 1】

カウンタC 1、C 2、C 3、CINI、CS 1、CS 2、C 4は、その更新の都度前回値に1が加算され、上限値に達した後、下限値である0に戻るループカウンタとなっている。各カウンタは定期的に更新され、その更新値がRAM 5 0 3の所定領域に設定されたカウンタ用バッファに適宜格納される(乱数初期値カウンタCINIを除く)。

【0 1 1 2】

RAM 5 0 3には、大当たり乱数カウンタC 1、種別決定カウンタC 2、及び、変動選択カウンタC 3の各値が記憶される保留記憶エリアとしての特別変動保留エリアと、普通図柄乱数カウンタC 4の値が記憶される普通変動保留エリアとが設けられている。普通変動保留エリアは、1つの実行エリアと4つの保留エリア(保留第1～保留第4エリア)とを備えている。普通変動保留エリアの各保留エリアには、スルーゲート3 4への遊技球の通過履歴に合わせて、普通図柄乱数カウンタC 4の値が時系列的に格納される。当該構成を採用することで、普通図柄表示装置4 1における変動表示を4回まで保留可能としている。

【0 1 1 3】

また、特別変動保留エリアは、それぞれ4つの保留エリア(保留第1～保留第4エリア)を備える第1特別変動保留エリア及び第2特別変動記憶エリアと、1つの実行エリアとを備えている。第1特別変動保留エリアの各保留エリアには、上入賞口3 3 aへの遊技球の入賞履歴に合わせて、大当たり乱数カウンタC 1、種別決定カウンタC 2、及び変動選択カウンタC 3の各値が時系列的に格納される。第2特別変動保留エリアの各保留エリアには、下入賞口3 3 bへの遊技球の入賞履歴に合わせて、大当たり乱数カウンタC 1、種別決定カウンタC 2、及び変動選択カウンタC 3の各値が時系列的に格納される。当該構成を採用することで、特別表示装置4 3 L、4 3 Rにおける変動表示をそれぞれ4回まで保留可能としている。

【0 1 1 4】

各カウンタについて詳しく説明すると、大当たり乱数カウンタC 1は、例えば0～5 9 9の範囲内で順に1ずつ加算され、終値としての上限値(つまり5 9 9)に達した後、始値としての下限値である0に戻る構成となっている。通常、大当たり乱数カウンタC 1が1周した場合、その時点の初期値乱数カウンタCINIの値が当該大当たり乱数カウンタC 1の次の初期値として読み込まれる。なお、初期値乱数カウンタCINIは、大当たり乱数カウンタC 1と同様のループカウンタであり(値=0～5 9 9)、タイマ割込み毎に1回更新されると共に通常処理の残余時間内で繰り返し更新される。一方、大当たり乱数カウンタC 1は定期的に(本実施形態ではタイマ割込み毎に1回)更新され、大当たり乱数カウンタC 1の値が大当たり乱数カウンタバッファに格納される。そして、遊技球が始動入賞ユニット3 3の上入賞口3 3 a又は下入賞口3 3 bに入賞したタイミングで、大当たり乱数カウンタバッファに格納されている大当たり乱数カウンタC 1の値が、特別変動保留エリアに格納される。

【 0 1 1 5 】

また、本実施形態では、低確率状態（通常モード、時間短縮モード）であれば大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値の数は 2 つで、その値は「 7、3 0 7」であり、高確率状態（確変モード、潜確モード）であれば大当たりとなる大当たり乱数カウンタ C 1 の値の数は 2 0 で、その値は「 7 ~ 1 6、3 0 7 ~ 3 1 6」である。本実施形態では、ROM 5 0 2 に対し、大当たり乱数カウンタ C 1 の値が大当たりに対応するか否かの判定を行う際に参照される当否判定テーブルが 2 つ設けられており、「 7、3 0 7」を大当たり値として記憶した第 1 当否判定テーブルと、「 8 ~ 1 6、3 0 8 ~ 3 1 6」を大当たり値として記憶した第 2 当否判定テーブルとがある。

【 0 1 1 6 】

尚、通常モードにおいては、当否抽選にて大当たり当選する確率（大当たり確率）が $1 / 3 0 0$ であり、入球アシスト抽選の結果を教示するための普通図柄表示装置 4 1 における変動時間が 6 秒であり、また、入球アシスト抽選にて当選した場合に、下入賞口 3 3 b（開閉部材 3 3 c）が 0 . 6 秒間開放される。

【 0 1 1 7 】

確変モードにおいては、大当たり確率が $1 / 3 0$ であり、通常モードに比べて大当たりし易くなる。また、確変モードにおいては、入球アシスト抽選に基づく普通図柄表示装置 4 1 の変動時間が 2 秒であり、通常モードに比べて短くなる上、入球アシスト抽選にて当選した場合、下入賞口 3 3 b が 3 回開放されるとともに、各開放時間が 2 秒間となる。つまり、確変モードでは、通常モードに比べ、普通図柄表示装置 4 1 における変動時間が短くなる上、入球アシスト抽選の当選 1 回あたりの下入賞口 3 3 b の開放時間が長くなるとともに、開放回数が多くなる。これによって、下入賞口 3 3 b が開状態となっている時間帯が長くなるため、下入賞口 3 3 b に対して遊技球が頻繁に入球するようになり（高入球状態となり）、当否抽選が連続してなされると共に、玉持ちのよい状態となる。尚、高入球状態においては、普通図柄表示装置 4 1 において「 」図柄が停止表示される確率（入球アシスト抽選の当選確率）を通常モード時よりも高くすることとしてもよい。

【 0 1 1 8 】

時間短縮モードにおいては、大当たり確率が $1 / 3 0 0$ である。また、時間短縮モードにおいては、入球アシスト抽選に基づく普通図柄表示装置 4 1 の変動時間が 2 秒であり、入球アシスト抽選にて当選した場合、下入賞口 3 3 b が 3 回開放されるとともに、各開放時間が 2 秒間となる。すなわち、時間短縮モードは、大当たり確率が通常モード時と同じ低確率ではあるが、始動入賞ユニット 3 3 の動作だけを見ると、確変モードと同じである。本実施形態では、「 7 R N」の大当たり状態終了後に、第 1 及び第 2 特別表示装置 4 3 L、4 3 R にて行われる合計 1 0 0 回の変動表示にわたって時間短縮モードが設定される。また、時間短縮モードは、大当たり状態が発生しなくても、特別表示装置 4 3 L、4 3 R にて合計 1 0 0 回の変動表示が行われた時点で終了し、その後、通常モードに移行する。

【 0 1 1 9 】

種別決定カウンタ C 2 は、例えば 0 ~ 1 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、上限値（つまり 1 9）に達した後、下限値である 0 に戻る構成となっている。また、ROM 5 0 2 には、種別決定カウンタ C 2 の値がいずれの大当たり種別に対応するかを判定を行う際に参照される種別判定テーブルが設けられている。そして、当否抽選にて当選した場合に、種別決定カウンタ C 2 の値に基づいて付与される大当たり状態の種別の種別が決定され（種別抽選が行われ）、決定された種別の大当たり状態が付与されることとなる。

【 0 1 2 0 】

尚、種別決定カウンタ C 2 は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に 1 回）更新され、種別決定カウンタ C 2 の値が種別決定カウンタバッファに格納される。そして、遊技球が始動入賞ユニット 3 3 の上入賞口 3 3 a 又は下入賞口 3 3 b に入賞したタイミングで、種別決定カウンタバッファに格納されている種別決定カウンタ C 2 の値が RAM 5 0 3 の特別変動保留エリアに格納される。

【 0 1 2 1 】

また、本実施形態では、種別決定カウンタ C 2 のうち「 0 」が「 1 6 R S 」に対応し、「 1 ~ 1 4 」が「 7 R S 」に対応し、「 1 5 ~ 1 9 」が「 7 R N 」に対応している。すなわち、当否抽選に当選した場合に、「 1 6 R S 」となる割合が 5 %、「 7 R S 」となる割合が 7 0 %、「 7 R N 」となる割合が 2 5 %となっている。さらに、確変大当たりに当選した場合に、装飾図柄表示装置 4 2 の変動表示において奇数のゾロ目が停止表示される割合は 3 0 %となっている。ちなみに、「 1 6 R S 」の場合は、大当たり状態の開始時等に大当たり種別が教示されなくても、大当たり状態が第 8 ラウンドにまで移行することで、必ず「 1 6 R S 」であることを把握することができる。

【 0 1 2 2 】

また、「 7 R S 」に当選した場合であって、装飾図柄表示装置 4 2 における変動表示に際して偶数のゾロ目が停止表示された場合のうち、大当たり状態中に確変大当たりであることが教示される割合が 8 0 %となっており、残り 2 0 %の割合で大当たり終了後に付与されたモードが確変モード及び時間短縮モードのどちらであるのかの判別が付かないようになっている。尚、装飾図柄表示装置 4 2 において奇数のゾロ目が停止表示された場合でも、その時点では「 1 6 R S 」、「 7 R S 」のどちらに当選したのかの判別が付かないようになっている。ちなみに、特別表示装置 4 3 L、4 3 R の停止表示のパターンと、大当たり種別との対応関係を把握したうえで、特別表示装置 4 3 L、4 3 R の停止表示のパターンを確認することにより、大当たり種別を確実に把握することが可能であるが、特別表示装置 4 3 L、4 3 R の停止表示のパターンは多岐にわたるため、上記対応関係を把握しておくことは事実上困難であるし、この時点では大当たり種別が分からないということによって興趣の向上を図ることができる。

【 0 1 2 3 】

変動選択カウンタ C 3 は、例えば 0 ~ 2 3 8 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、上限値（つまり 2 3 8）に達した後、下限値である 0 に戻る構成となっている。本実施形態では、変動選択カウンタ C 3 によって、装飾図柄に関してリーチ状態が発生した後、最終停止図柄がリーチ図柄の前後に 1 つだけずれて停止する「前後外れリーチ」と、同じくリーチ状態が発生した後最終停止図柄がリーチ図柄の前後以外で停止する「前後外れ以外リーチ」と、リーチ状態が発生しない「完全外れ」とを抽選することとしている。本実施形態では、ROM 5 0 2 に対し、変動選択カウンタ C 3 の値とリーチ種別との対応関係を記憶しているリーチ判定テーブルが設けられている。リーチ判定テーブルには「 0 ~ 2 3 8 」の値が記憶され、C 3 = 0, 1 が前後外れリーチに対応し、C 3 = 2 ~ 2 1 が前後外れ以外リーチに対応し、C 3 = 2 2 ~ 2 3 8 が完全外れに対応する構成となっている。

【 0 1 2 4 】

変動選択カウンタ C 3 は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に 1 回）更新され、変動選択カウンタバッファに変動選択カウンタ C 3 の値が格納される。そして、遊技球が始動入賞ユニット 3 3 の上入賞口 3 3 a 又は下入賞口 3 3 b に入賞したタイミングで、変動選択カウンタバッファに格納されている変動選択カウンタ C 3 の値が RAM 5 0 3 の特別変動保留エリアに格納される。

【 0 1 2 5 】

また、2 つの変動種別カウンタ C S 1、C S 2 のうち、一方の変動種別カウンタ C S 1 は、例えば 0 ~ 5 9 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、上限値（つまり 5 9）に達した後、下限値である 0 に戻る構成となっており、他方の変動種別カウンタ C S 2 は、例えば 0 ~ 3 7 の範囲内で順に 1 ずつ加算され、上限値（つまり 3 7）に達した後、下限値である 0 に戻る構成となっている。例えば、第 1 変動種別カウンタ C S 1 によって、いわゆるノーマルリーチ、スーパーリーチ、プレミアムリーチ等、装飾図柄のリーチパターンやその他大まかな図柄変動態様が決定され、第 2 変動種別カウンタ C S 2 によって、リーチ発生後に最終停止図柄（本例では中図柄）が停止するまでの経過時間などより細かな図柄変動態様が決定される。従って、これらの変動種別カウンタ C S 1、C S 2 を組み合わせることで、変動パターンの多種多様化を容易に実現できる。また、第 1 変動種別カウンタ C S 1 だ

けで図柄変動態様を決定したり、第1変動種別カウンタCS1と停止図柄とを組合わせて同じく図柄変動態様を決定したりすることも可能である。

【0126】

また、変動種別カウンタCS1、CS2は、後述する通常処理が1回実行される毎に1回更新され、当該通常処理の残余時間内でも繰り返し更新される。そして、装飾図柄表示装置42による装飾図柄の変動開始時における変動パターン決定に際してCS1、CS2のバッファ値が取得される。

【0127】

なお、各カウンタの大きさや範囲は一例にすぎず任意に変更できる。但し、大当たり乱数カウンタC1、種別決定カウンタC2、変動選択カウンタC3、変動種別カウンタCS1、CS2の大きさは何れも異なる素数とし、いかなる場合にも同期しない数値としておくのが望ましい。

【0128】

また、普通図柄乱数カウンタC4は、例えば0～9の範囲内で順に1ずつ加算され、上限値（つまり9に達した後、下限値である0に戻るループカウンタとして構成されている）。普通図柄乱数カウンタC4は定期的に（本実施形態ではタイマ割込み毎に1回）更新され、遊技球が左右何れかのスルーゲート34を通過した時に普通図柄乱数カウンタC4の値が取得される。当選となる乱数の値の数は6つあり、その範囲は「3～8」である。そして、当選となる普通図柄乱数カウンタC4の値が取得された場合、普通図柄表示装置41において変動表示が所定時間行われた後、当選に対応する図柄（本例では「 ）」が停止表示され、下入賞口33b（開閉部材33c）がそのときの遊技モードに応じたパターンで開放される。

【0129】

さて、本実施形態では、パチンコ機10と遊技機メーカーが運営するサーバとの間で、遊技者の遊技に関するデータを遊技者の携帯する携帯通信端末を介してやりとりすることで、遊技者は単に遊技をするだけでは得られないサービスが受けられるように構成されている。以下、かかる遊技システムについて説明する。尚、本実施形態では、パチンコ機10と、遊技者が操作する携帯通信端末と、サーバとによって遊技システムが構成されている。

【0130】

先ず、遊技システムの全体の概略構成について、図15を参照して説明する。パチンコ機10から携帯通信端末に情報を送る方法としては、装飾図柄表示装置42において二次元コードである符号情報としてのQRコード（登録商標）を表示し、これを携帯通信端末で読み取らせることによって行われる。携帯通信端末では、QRコードを読み取ることで、携帯通信端末にプリインストール等されている変換アプリ（バーコードリーダー）によって、URL形式の文字列情報を得ることができ、該文字列情報に含まれるサーバのアドレス情報に基づいてサーバにアクセスする。

【0131】

サーバでは、携帯通信端末からの要求に応じて、前記文字列情報に含まれる各種情報に基づいたパスワードを発行する。そして、遊技者が当該パスワードをパチンコ機10に手入力することで、前記文字列情報に含まれる各種情報を反映させた遊技を行うことができるようになっている。

【0132】

次に、パチンコ機10側の構成について説明する。本実施形態では、変動表示等が行われていない状態で演出ボタン125が操作されると、装飾図柄表示装置42において、メニュー画面が開かれるようになっている。ここで、サブ制御装置262によって行われるメニュー操作に関する処理（メニュー表示処理）について、図8を参照して説明する。

【0133】

先ず、ステップS1101では、特別表示装置43L、43R（装飾図柄表示装置42）において変動表示中であるか否かを判別する。ステップS1101で肯定判別された場

合には、そのまま本処理を終了する。

【0134】

ステップS1101で否定判別された場合には、ステップS1102において、大当たり状態中であるか否かを判別する。ステップS1102において肯定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。ステップS1102で否定判別された場合には、ステップS1103において演出ボタン125が操作されたか否かを判別する。ステップS1103で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【0135】

ステップS1103で肯定判別された場合には、ステップS1104において、メニュー画面表示中であるか否かを判別する。ステップS1104で否定判別された場合には、ステップS1105において、装飾図柄表示装置42においてメニュー画面（トップメニュー）を表示してから、本処理を終了する。

【0136】

図11に示すように、メニュー画面（トップメニュー）には、「パスワード入力（遊技開始）」、「コード発行（初回登録・遊技終了）」、「ステージセレクト」、「カスタマイズ」、「終了」の操作項目が表示される。そして、十字ボタン126を操作してカーソルを移動させ、演出ボタン125が操作されると、該当するサブページが開かれる（或いは、メニュー画面がクローズされる）。

【0137】

また、ステップS1104で肯定判別された場合には、ステップS1106において、パスワードセレクト操作（「パスワード入力（遊技開始）」の操作項目にカーソルを合わせた状態で演出ボタン125を操作すること）が行われたか否かを判別する。ステップS1106において肯定判別された場合には、ステップS1107においてパスワード入力画面を表示してから、本処理を終了する。

【0138】

図12に示すように、パスワード入力画面では、パスワードに使用される「A～Z」及び「1～9」の英数字、「一字消去」、「決定」、「戻る」の選択項目が表示されるとともに、パスワードとして入力される8文字のワードを1字ずつに分けて表示するために、8つ横並びで存在するコマ（マス目）によって構成されるワード表示部が表示される。さらに、パスワード入力画面には、パスワードに使用される英数字、「一字消去」、「決定」、「戻る」のいずれを選択しているかを示す入力カーソルと、8コマで構成されるワード表示部のうち入力カーソルで英数字を選んで入力操作した場合にいずれのコマにかかる英数字が入力されるのかを示す入力場所カーソルとが表示される。

【0139】

尚、本実施形態では、パスワードのうち上位3ケタ（左側の3つの文字）で遊技者の遊技に関する情報である遊技情報に応じて設定された情報が示され、下位5ケタ（右側の5つの文字）で遊技者の趣味嗜好に関する情報である選択情報（及び、後述する残情報が設定される場合には該残情報）に応じて設定された情報が示される。このように、情報を区分けしておくことで、パチンコ機10側においてパスワードに応じた処理を実行する際にパスワードの内容を読み取り易くなり、処理の簡素化等を図ることができる。

【0140】

本実施形態では、サーバから発行されたパスワードを入力することで、パスワードを入力せずに遊技を行う場合に比べて、演出のバランスが変化したり、否モバイル連動遊技の際には導出されることのない演出が導出され得るようになったりする。以下、パスワードを入力して行う遊技を「モバイル連動遊技」と称し、パスワードを入力せずに行う遊技を「否モバイル連動遊技」と称する。

【0141】

また、ステップS1106で否定判別された場合には、ステップS1108において、コード操作（「コード発行（初回登録・遊技終了）」の操作項目にカーソルを合わせた状態で演出ボタン125を操作すること）が行われたか否かを判別する。ステップS110

8において肯定判別された場合には、ステップS 1 1 0 9において、コード発行画面を表示してから、本処理を終了する。

【0 1 4 2】

図示は省略するが、コード発行画面では、「初回登録」、「コード発行（遊技終了）」、「トップメニューに戻る」の操作項目が表示される。加えて、「コード発行（初回登録・遊技終了）」に対応する各サブページにおいてはQRコードが表示される。

【0 1 4 3】

また、ステップS 1 1 0 8で否定判別された場合には、ステップS 1 1 1 0において、ステージセレクト操作（「ステージセレクト」の操作項目にカーソルを合わせた状態で演出ボタン1 2 5を操作すること）が行われたか否かを判別する。ステップS 1 1 1 0において肯定判別された場合には、ステップS 1 1 1 1において、ステージセレクト画面を表示してから、本処理を終了する。

【0 1 4 4】

本実施形態では、変動表示が行われる通常の遊技状態において、背景や登場キャラクタ等が変化するとともに、演出方法も変化するダイビングステージ、クルージングステージ、深海探索ステージの3つのステージが設けられている。これに対応して、ステージセレクト画面には、これら3つのステージにそれぞれ対応する選択項目が表示され、カーソルを合わせて演出ボタン1 2 5を操作することで、対応するステージに移行するようになっている。尚、選択操作を行うと、自動的にメニュー画面が終了するようになっている。また、変動表示中において（演出ボタン1 2 5を使用するボタン演出が行われていない状態において）演出ボタン1 2 5を操作すると、操作する毎に上記ステージが1つずつ切替わるように構成されている。

【0 1 4 5】

また、ステップS 1 1 1 0で否定判別された場合には、ステップS 1 1 1 2において、カスタマイズ操作（「カスタマイズ」の操作項目にカーソルを合わせた状態で演出ボタン1 2 5を操作すること）が行われたか否かを判別する。ステップS 1 1 1 2で肯定判別された場合には、ステップS 1 1 1 3において、カスタマイズ画面を表示してから、本処理を終了する。

【0 1 4 6】

尚、本実施形態では、カスタマイズ機能として、パチンコ機1 0の装飾図柄表示装置4 2において表示される登場キャラクタのデザインを若干変更する、所定の演出に際して登場するキャラクタや音声を遊技者が選定する等のことを行うことができる。さらに、否モバイル連動遊技では、カスタマイズ機能を利用することができないが、モバイル連動遊技において遊技に関する所定条件をクリアしていくことで、次第にカスタマイズ機能が充実していくように構成されている。

【0 1 4 7】

また、ステップS 1 1 1 2で否定判別された場合には、ステップS 1 1 1 4において終了操作（「終了」の操作項目にカーソルを合わせた状態で演出ボタン1 2 5を操作すること）が行われたか否かを判別する。ステップS 1 1 1 4において肯定判別された場合には、ステップS 1 1 1 5において、メニュー画面をクローズさせてから、本処理を終了する。一方、ステップS 1 1 1 4で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【0 1 4 8】

次に、パスワードの入力に関する処理（パスワード入力処理）について、図9を参照して説明する。まず、ステップS 1 2 0 1では、装飾図柄表示装置4 2においてパスワード入力画面が開かれているか否かを判別する。ステップS 1 2 0 1で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップS 1 2 0 1で肯定判別された場合には、ステップS 1 2 0 2において、演出ボタン1 2 5の操作があったか否かを判別する。ステップS 1 2 0 2で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【0 1 4 9】

ステップS 1 2 0 2で肯定判別された場合には、ステップS 1 2 0 3において、トップ

メニューに戻る入力操作であるか否かを判別する。ステップS 1 2 0 3で肯定判別された場合には、ステップS 1 2 0 4に移行して、装飾図柄表示装置4 2においてトップメニューを表示してから、本処理を終了する。

【0 1 5 0】

一方、ステップS 1 2 0 3で否定判別された場合には、ステップS 1 2 0 5において、モバイル連動遊技中であるか否かを判別する。ステップS 1 2 0 5で肯定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップS 1 2 0 5で否定判別された場合には、ステップS 1 2 0 6において、パスワードを構成する各ワードの入力操作であるか否かを判別する。ステップS 1 2 0 6で肯定判別された場合には、ステップS 1 2 0 7において、入力カーソルで指定されたワードを入力場所カーソルで指定されたワード表示部のコマに表示する処理を行ってから、本処理を終了する。

【0 1 5 1】

ステップS 1 2 0 6で否定判別された場合には、ステップS 1 2 0 8において、ワード表示部にて入力されたワードを1文字消去する操作であるか否かを判別する。ステップS 1 2 0 8で肯定判別された場合には、ステップS 1 2 0 9において、ワード表示部のうち入力場所カーソルで指定されたコマのワード、或いは、入力場所カーソルで指定されたコマにワードが未だ入力されていない場合にはその前(1つ左)のコマのワードを消去する処理を行ってから、本処理を終了する。

【0 1 5 2】

また、ステップS 1 2 0 8で否定判別された場合、すなわち、遊技者がワード表示部においてパスワードを入力し終えたため、入力カーソルを「決定」の操作項目に合わせた状態で演出ボタン1 2 5を操作した場合には、ステップS 1 2 1 0においてパスワード認証処理を行う。続くステップS 1 2 1 1では、入力されたワードの組合わせが、パスワードの組合わせとして登録されたものであるか否かを判別する。すなわち、上記した英数字の組合わせ全てがパスワードとして使用されているのではなく、使用されない組合わせも存在する。

【0 1 5 3】

ステップS 1 2 1 1で肯定判別された場合には、ステップS 1 2 1 2において、入力エラー表示処理を行ってから、本処理を終了する。すなわち、入力エラー表示処理では、「パスワードが違います」といった表示を行うとともに、遊技者の承諾を得る操作項目を当初からカーソルで選択されている状態に表示し、遊技者が演出ボタン1 2 5を操作すると、パスワード入力画面に戻るような設定を行う。

【0 1 5 4】

また、ステップS 1 2 1 1で否定判別された場合には、ステップS 1 2 1 3において、入力されたパスワードに含まれる情報をパチンコ機1 0の遊技に反映させるパスワード反映処理を行う。詳しくは後述するが、パスワードには、遊技者が遊技した際に特別表示装置4 3 L、4 3 R(装飾図柄表示装置4 2)において行われた変動表示の回数(変動回数)に応じて付与される変動ランクと、大当たり状態が発生した回数(大当たり回数)に応じて付与される大当たりランクと、予め定められた特定の演出としての第1~第3のプレミアムリーチを導出させたことがあるか否かに応じて付与される経歴ランクとの情報が含まれるとともに、遊技者の遊技に関する好みの情報等も含まれるようになっている。

【0 1 5 5】

ステップS 1 2 1 3の後、ステップS 1 2 1 4において、残回数設定処理を行ってから、本処理を終了する。残回数設定処理や上記パスワード反映処理の詳細については、説明の便宜上、後述する。

【0 1 5 6】

次に、QRコードの発行に関する処理(コード発行処理)について、図1 0を参照して説明する。まず、ステップS 1 3 0 1では、装飾図柄表示装置4 2においてコード発行画面が開かれているか否かを判別する。ステップS 1 3 0 1で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。一方、ステップS 1 3 0 1で肯定判別された場合には、ステッ

ブ S 1 3 0 2 において、演出ボタン 1 2 5 の操作があったか否かを判別する。ステップ S 1 3 0 2 で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【 0 1 5 7 】

一方、ステップ S 1 3 0 2 で肯定判別された場合には、ステップ S 1 3 0 3 において、トップメニューに戻る入力操作であるか否かを判別する。ステップ S 1 3 0 3 で否定判別された場合には、ステップ S 1 3 0 4 において、モバイル連動遊技中であるか否かを判別する。ステップ S 1 3 0 4 で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。

【 0 1 5 8 】

ステップ S 1 3 0 4 で肯定判別された場合には、ステップ S 1 3 0 5 において、初回登録であるか否かを判別する。ステップ S 1 3 0 5 で否定判別された場合には、ステップ S 1 3 0 6 において、遊技者の遊技データに基づいて Q R コードを設定し、装飾図柄表示装置 4 2 において表示する処理を行う。

【 0 1 5 9 】

本実施形態では、「コード発行（遊技終了）」のサブページで表示される Q R コードには、パチンコ機 1 0 を識別する遊技機 I D、遊技機メーカーが運営するサーバの住所、遊技に際して行われる抽選に関する情報である遊技情報、十字ボタン 1 2 6 や演出ボタン 1 2 5 の操作による選択に関する情報である選択情報が含まれ、携帯通信端末で読み取ること、U R L (U n i f o r m R e s o u r c e L o c a t o r) 形式の文字列で表される情報に変換される。すなわち、携帯通信端末のディスプレイにおいて、上記したサーバの住所を示す文字列や遊技情報を示す文字列等が表示されるとともに、サーバにアクセスすることで、遊技情報等がサーバに送信されることとなる。

【 0 1 6 0 】

本実施形態のサブ制御装置 2 6 2 は、遊技情報を蓄積記憶可能な遊技情報記憶手段としての遊技情報記憶エリアと、選択情報を蓄積記憶可能な選択情報記憶手段としての選択情報記憶エリアとを備えている。

【 0 1 6 1 】

本実施形態の遊技情報としては、変動回数と、大当たり回数と、第 1 ～ 第 3 のプレミアムリーチを導出させたことがあるか否かの情報とがある。これに対応して、遊技情報記憶エリアには、モバイル連動遊技状態における変動回数をカウントする変動数カウンタと、モバイル連動遊技状態における大当たり回数をカウントする大当たり数カウンタと、モバイル連動遊技状態において第 1 ～ 第 3 の各種プレミアムリーチが導出された場合にオンされる 3 つの経験済みフラグとが設けられている。尚、本実施形態では、変動数カウンタ及び大当たり数カウンタが遊技情報カウンタ手段を構成する。

【 0 1 6 2 】

尚、否モバイル連動遊技状態や、モバイル連動遊技状態でも初期の状態では、第 1 ～ 第 3 のプレミアムリーチのうち第 1 プレミアムリーチしか導出させることができない。これに対し、モバイル連動遊技状態において一度でも第 1 プレミアムリーチが導出された場合には、以降のモバイル連動遊技状態において、第 2 プレミアムリーチが導出可能とされるとともに、既に導出されたことのある第 1 プレミアムリーチの導出確率がアップするようになっている。また、第 2 プレミアムリーチが導出可能とされた状態で、第 2 プレミアムリーチが導出されると、第 3 プレミアムリーチが導出可能とされるとともに、既に導出されたことのある第 1 及び第 2 プレミアムリーチの導出確率がアップするようになっている。さらに、第 3 プレミアムリーチが導出可能とされた状態で、第 3 プレミアムリーチが導出されると、第 1 ～ 第 3 プレミアムリーチの導出確率がアップするようになっている。

【 0 1 6 3 】

加えて、モバイル連動遊技状態において、第 1 プレミアムリーチが導出されると、第 1 経験済みフラグがオンされ、第 2 プレミアムリーチが導出されると、第 2 経験済みフラグがオンされ、第 3 プレミアムリーチが導出されると、第 3 経験済みフラグがオンされる。ちなみに、プレミアムリーチは「 1 6 R S 」に対応しており、プレミアムリーチが導出された場合には、その時点で「 1 6 R S 」の大当たり状態が発生することを把握することが

できる。本実施形態では、プレミアムリーチの発生確率がアップすると、その分だけ、確変大当たりに当選した場合の変動表示の停止表示の際に奇数のゾロ目が停止する確率がダウンするように構成されている。

【0164】

また、本実施形態の選択情報としては、通常の遊技状態における各ステージ、すなわち、「ダイビングステージ」、「クルージングステージ」、「深海探索ステージ」での変動回数がある。

【0165】

さらに、本実施形態では、大当たり状態にも3つのステージが用意されている。より具体的に、本実施形態では、変動表示に際して偶数のゾロ目が停止表示された場合には実は確変大当たりであること、奇数のゾロ目が停止表示された場合には実は「16RS」であることを、大当たりラウンドの開始時に告知する「いきなり告知ステージ」と、第7ラウンドの終了時に告知する「最終告知ステージ」と、第1～第7ラウンドのいずれかにおいて遊技者が演出ボタン125等の操作で参加する昇格演出が導出される「チャンス演出ステージ」とが用意されている。そして、大当たり状態の開始時にステージを選択するセレクト画面が表示され、十字ボタンでカーソルを所望のステージに対応する選択肢に合わせて演出ボタン125を操作すると、対応するステージで大当たりラウンドが開始されることとなる。本実施形態では、「いきなり告知ステージ」、「最終告知ステージ」、「チャンス演出ステージ」の各選択回数も選択情報である。

【0166】

加えて、本実施形態では、装飾図柄表示装置42において演出ボタン125の操作を促す表示がなされ、設定期間内における演出ボタン125の操作（押圧）の有無や、演出ボタン125の操作回数（連打回数）に応じて導出される演出が変化するというボタン演出が行われる場合がある。本実施形態では、かかるボタン演出に際して演出ボタン125を操作したのか否か、及び、演出ボタン125を何回操作したのかの情報も選択情報である。

【0167】

これに対応して、選択情報記憶エリアには、「ダイビングステージ」、「クルージングステージ」、「深海探索ステージ」での変動回数をそれぞれカウントする滞在ステージカウンタと、「いきなり告知ステージ」、「最終告知ステージ」、「チャンス演出ステージ」の選択回数をそれぞれカウントする大当たりステージ選択カウンタと、ボタン演出に際して演出ボタン125の操作が全くなされなかった場合にカウントされるボタンカウンタと、ボタン演出に際して演出ボタン125が操作された総回数がカウントされる連打カウンタとが設けられている。特に、本実施形態では、滞在ステージカウンタ、大当たりステージ選択カウンタ、ボタンカウンタ、及び、連打カウンタは、個人用と、統計用とで2セットずつ設けられている。

【0168】

さらに、本実施形態では、大当たり状態中にアンケートが実施される場合がある。例えば、大当たり状態の開始時において、「0～16」の値を取り得るアンケート実施カウンタの値を取得してその値が「1」であった場合にのみ、第2ラウンドの開始時に、装飾図柄表示装置42においてアンケート表示が導出される。

【0169】

アンケート表示としては、まず、アンケートに協力するか否かの画面が表示され、演出ボタン125及び十字ボタン126を操作してアンケートに協力する旨の入力があった場合にのみアンケート表示の次ページに移行し、協力しない旨の入力操作があった場合、或いは、所定期間が過ぎても（アンケート表示が開始されたラウンドが終了しても）対応する入力操作が行われなかった場合には、アンケート表示を終了するようになっている。

【0170】

これに対応して、サブ制御装置262は、アンケートの回答の情報（質問と答え）が記憶されるアンケート結果記憶エリアを備えている。

【 0 1 7 1 】

そして、ステップ S 1 3 0 4 では、遊技情報である変動数カウンタ、大当たり数カウンタ、及び、経験済みフラグの記憶内容と、選択情報である滞在ステージカウンタ、大当たりステージ選択カウンタ、ボタンカウンタ、及び、連打カウンタの個人用及び統計用の両方の記憶内容と、アンケート結果記憶エリアの記憶内容とをエンコードして Q R コードに含ませるようになっている。

【 0 1 7 2 】

また、Q R コードを読み取った携帯通信端末のディスプレイでは、図 1 5 の上部中央に示すように、サーバアドレスを示す文字列に続いて、変動表示回数、大当たり回数、第 1 ～ 第 3 のプレミアムリーチを導出させたか否かの情報、「ダイビングステージ」での変動回数、「クルージングステージ」での変動回数、「深海探索ステージ」での変動回数、「いきなり告知ステージ」の選択回数、「最終告知ステージ」の選択回数、「チャンス演出ステージ」の選択回数、実行されたアンケートの種別とその回答を示す情報が表示される。尚、図 1 5 では、便宜上、遊技情報や選択情報を示す文字列を「・」で示している。

【 0 1 7 3 】

さらに、本実施形態では、各遊技情報及び各選択情報を示す文字列の区切りに「 - 」が使用されている。加えて、各遊技情報及び各選択情報を示す各文字列を構成する文字の数は一定ではなく、例えば、変動回数が 1 回の場合には 1 文字で、5 0 0 0 回の場合には 4 文字となる等、示すべき内容に応じて変化する。つまり、遊技情報や選択情報を示す文字列が並ぶ順番と、区切りの文字とを決めておくことで、各情報を示す文字列の数を変更することができる。これにより、情報量の少ないときには極力文字数を少なくすることができる。通信時間の低減（通信料の抑制）等を図ることができる。

【 0 1 7 4 】

ちなみに、遊技情報や選択情報を示す文字列としては、例えば、変動回数が 1 0 0 0 回で、大当たり回数が 2 回であったことを示すならば、単純に「1 0 0 0 - 0 2」等として携帯通信端末のディスプレイの表示させることとしてもよいのではあるが、このような対応関係が分かり易い表示であると、携帯通信端末において、かかる数字を不正に改ざんされ、偽の情報をサーバに送られてしまうおそれがある。このため、本実施形態では、かかる遊技情報や選択情報を暗号化して、例えば、変動回数が 1 0 0 0 回で、大当たり回数が 2 回であったことを示すならば「E 7 L 1 - M Q T」等として、遊技者に文字列とその具体的内容（変動回数等）との対応関係が分からないように、携帯通信端末のディスプレイの表示させている。また、パチンコ機 1 0 側とサーバ側とで暗号に関する（暗号化・解読の）ルールが統一されているため、確実に情報のやりとりを行うことができる。

【 0 1 7 5 】

尚、前回の遊技情報や選択情報の送信から現在までの間に、多種類のアンケートが実施された場合、次回の遊技情報や選択情報の送信におけるデータ量が膨大になるおそれがある。また、本実施形態のようなアンケートを実施しない構成であっても、遊技情報や選択情報として蓄積記憶してサーバに送る情報の種別をより多く設定した場合にも、次回の遊技情報や選択情報の送信におけるデータ量が膨大になるおそれがある。この場合、通信時間及び通信料の抑制を図るべく、一度に送信する情報量の上限を設定することも考えられる。そのような構成において、情報量の少ないときには極力文字数を少なくすることで、一度に送ることのできる情報の種類を増やしたり、前回の送信で送ることができずにパチンコ機 1 0 側に溜まっていた情報を含めて送信したりすることができる。また、文字列の区切りに使用する文字についても特に限定されるものではなく、適宜設定可能であり、さらには、複数種類の文字を区切り文字として使用するとともに、区切り文字の種別と所定の意味とを対応付けてもよい。加えて、区切り文字は、文字列と文字列との間に設定されているが、各文字列の冒頭に所定の文字を付加して、かかる文字を区切り文字の代替とすることもできる。尚、0 回や所定条件が成立しなかったことを示す場合、冒頭文字以外の文字列によってそのことを示してもよいが、区切り文字を連続して並べることでそのことを示すように構成してもよい。この場合、文字数をより一層切り詰めることができる。

【0176】

尚、本実施形態では、遊技者による演出ボタン125や十字ボタン126の操作によって選択可能なステージやボタン演出が選択演出を構成する。さらに、かかるボタン操作で変更されるステージやボタン演出を導出可能とする機能が選択演出導出手段を構成する。

【0177】

一方、ステップS1305で肯定判別された場合には、ステップS1307において、初回登録に対応するQRコードを設定し、表示する処理を行ってから、本処理を終了する。「初回登録」のサブページで表示されるQRコードには、遊技機ID、サーバのURL、初回遊技であることの情報が含まれる。尚、初回登録のQRコードには遊技情報及び選択情報が含まれていないが、次回以降のQRコードには遊技情報及び選択情報の両方が必ず含まれるように構成されている。

【0178】

また、ステップS1303で肯定判別された場合には、ステップS1308において、QRコードを表示中であるか否かを判別する。ステップS1308で肯定判別された場合には、ステップS1309において、パチンコ機10に記憶されている遊技者個人の遊技データを消去する処理を行ってから、本処理を終了する。より具体的に、ステップS1309では、変動数カウンタ、大当たり数カウンタ、及び経験済みフラグがリセットされる（カウンタ値は0に、フラグはオフにされる）とともに、滞在ステージカウンタ、大当たりステージ選択カウンタ、ボタンカウンタ、及び、連打カウンタのうち個人用のものがリセットされるようになっている。

【0179】

尚、滞在ステージカウンタ、大当たりステージ選択カウンタ、ボタンカウンタ、及び、連打カウンタのうち統計用のものは、この時点ではリセットされない。また、アンケート結果記憶エリアは統計用のものしかない。そして、統計用の記憶エリア及びアンケート結果記憶エリアは、1週間分の選択情報を1日ごとに区別して記憶可能に構成され、日付をカウントする日付カウンタに基づいて、1週間を過ぎた情報を消去する構成となっている。

【0180】

さらに、本実施形態では、変動数カウンタ、大当たり数カウンタ、及び、個人用の滞在ステージカウンタ、大当たりステージ選択カウンタ、ボタンカウンタ、連打カウンタへのカウント、及び、経験済みフラグへの記憶はモバイル連動遊技にのみ行われる。その一方で、統計用の滞在ステージカウンタ、大当たりステージ選択カウンタ、ボタンカウンタ、連打カウンタへのカウント、及び、アンケート結果記憶エリアへの記憶は、モバイル連動遊技だけでなく、否モバイル連動遊技においても行われる。これらの構成に対応して、QRコードには、遊技者個人の遊技情報及び選択情報と、当該遊技者だけでなく他の遊技者の分も含めた1週間分の選択情報及びアンケート情報とが含まれるように設定される。

【0181】

また、ステップS1308において、否定判別された場合には、ステップS1310に移行して、装飾図柄表示装置42においてトップメニューを表示してから、本処理を終了する。尚、本実施形態では、装飾図柄表示装置42が表示手段に相当し、装飾図柄表示装置42においてQRコードを表示させる機能が情報出力手段を構成する。

【0182】

次に、所定の携帯通信端末（例えば、携帯電話やスマートフォン等）からのアクセスがあった場合のサーバ側の処理（アクセス対応処理）について、図13を参照して説明する。尚、携帯通信端末は、装飾図柄表示装置42で表示されたQRコードを読み取り可能な読み取り手段（カメラやデコーダ等）と、サーバと通信可能な通信手段と、サーバから供給されるデータ（ウェブページ等）を表示可能な携帯表示手段（ディスプレイ）とを備えている。また、サーバは、携帯通信端末から、変動数カウンタ、大当たり数カウンタ、及び経験済みフラグと、個人用及び統計用の滞在ステージカウンタ、大当たりステージ選択カウンタ、ボタンカウンタ、及び、連打カウンタと、アンケート結果記憶エリアとの情報

が送信されてきた場合に、これらの情報を記憶可能なように、ホスト側変動数カウンタ、ホスト側大当たり数カウンタ、ホスト側経験済みフラグを具備するホスト側遊技情報記憶エリア（ホスト側遊技情報記憶手段）と、個人用及び統計用のホスト側滞在ステージカウンタ、ホスト側大当たりステージ選択カウンタ、ホスト側ボタンカウンタ、ホスト側連打カウンタを具備するホスト側選択情報記憶エリア（ホスト側遊技情報記憶手段）と、ホスト側アンケート結果記憶エリアとが設けられている。また、本実施形態では、ホスト側変動数カウンタ及びホスト側大当たり数カウンタがホスト側遊技情報カウンタ手段を構成する。

【0183】

先ず、ステップS1401では、携帯通信端末からのアクセスがあるか否かを判別する。ステップS1401で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。ステップS1401で肯定判別された場合には、ステップS1402において、携帯通信端末から送信されてきた情報の中に初回である旨の情報が含まれているか否かを判別する。

【0184】

ステップS1402で肯定判別された場合には、ステップS1403において、ホスト側の記憶領域（ホスト側遊技情報記憶エリア、ホスト側選択情報記憶エリア）に対して、当該携帯通信端末を介してアクセスしてきた遊技者個人の遊技情報、及び、選択情報を蓄積記憶するための記憶エリア（個人遊技情報記憶エリア、個人選択情報記憶エリア）を設定する処理を行う。

【0185】

続く、ステップS1404では、携帯通信端末のディスプレイに対し、初回用のQRコードを使用したアクセスに対応する初回用のウェブページを表示する処理を行ってから、本処理を終了する。より具体的には、形式的なユーザー登録の後、初回用のパスワードを表示するようになっている（前記ユーザー登録で全く記入がなくてもパスワードは発行される）。尚、初回用のパスワードには、初回の遊技であることの情報が含まれている。また、ステップS1404では、アクセスしてきた携帯通信端末に対してCookie情報を記憶させる。これにより、携帯通信端末は、次回以降にサーバにアクセスする際に、前記Cookie情報についてもサーバに送信するようになり、サーバでは、遊技者側がログインしなくても、Cookie情報を確認することで、どの蓄積データを持つ遊技者の携帯通信端末がアクセスしてきたのかを把握し、対応する表示を行うようになっている。尚、サーバにアクセスする度に毎回IDパスワードを入力してログインするように構成してもよい。

【0186】

また、ステップS1402で否定判別された場合、すなわち、初回以降に発行されたQRコードに基づくアクセスを受けた場合には、ステップS1405において、携帯通信端末から送信されてきた情報から変動回数情報（変動数カウンタの値を示す情報）を読み取り、今回の変動回数を、既にホスト側変動数カウンタに記憶されている変動回数に加算し、演算後の値を新たにホスト側変動数カウンタに記憶する。

【0187】

続くステップS1406では、携帯通信端末から送信されてきた情報から大当たり回数情報（大当たり数カウンタの値を示す情報）を読み取り、今回の大当たり回数を、既にホスト側大当たり数カウンタに記憶されている変動回数に加算し、演算後の値を新たにホスト側大当たり数カウンタに記憶する。

【0188】

さらに、ステップS1407では、携帯通信端末から送信されてきた情報からプレミアムリーの発生情報（オンされた経験済みフラグを示す情報）を読み取り、発生が確認された場合には、対応するホスト側経験済みフラグをオンにする。

【0189】

その後、ステップS1408において変動ランク判定処理を行う。本実施形態では、遊技者がモバイル連動遊技をどれだけ行ったかによってランク付けが行われ、ランクが高く

なるほど、演出の機能が充実したり、初期の状態に比べて演出のバランスがより大きく変化したりする。ランクの判定は、基本的にサーバにおいて行われ、当該ステップS 1 4 0 8では、ホスト側変動数カウンタに記憶されている変動回数が、予め定められた規定回数以上であるか否かを判別することにより、変動回数に関するランク（変動ランク）を判定することとなる。本実施形態では、変動ランクは、第1ランク（初期ランク）において1 0 0 0回の変動表示が行われることで第2ランクに更新可能とされる。また、第2ランク第3ランクまでは3 0 0 0回転であるが、それ以降はランクを1つ更新するために5 0 0 0回転を必要とする。尚、パチンコ機10を遊技ホールで営業開始から営業終了まで遊技すると、営業時間や遊技の内容にもよるが、おおよそ総変動表示回数が3 0 0 0回転程になり、第2ランク以降は1日でランクを上げることは難しいが、第1ランクであれば半日もあればランクアップが望める。

【0190】

続くステップS 1 4 0 9では、大当たりランク判定処理を行う。本実施形態では、大当たりランクは、第1ランク（初期ランク）において10回の大当たり状態が実行されることで第2ランクに更新可能とされる。また、第2ランク第3ランクまでは30回、第3ランク第4ランクまでは50回であるが、それ以降はランクを1つ更新するために80回を必要とする。尚、パチンコ機10を遊技ホールで営業開始から営業終了まで遊技すると、営業時間や運にもよるが、おおよそ総大当たり回数が25回程になり、第2ランク以降は1日でランクを上げることは難しいが、第1ランクであれば一日でランクアップが望める。

【0191】

続くステップS 1 4 1 0では、経歴ランク判定処理を行う。本実施形態では、経歴ランクは、モバイル連動遊技中にプレミアムリーチを導出させたことがなく、第1プレミアムリーチしか導出させることのできない第1ランクと、第1ランクにおいて第1プレミアムリーチを導出させたことがあり、これによって第2プレミアムリーチの導出が可能となるとともに、第1プレミアムリーチの導出確率がアップする第2ランクと、第2ランクにおいて第2プレミアムリーチを導出させたことがあり、これによって、第3プレミアムリーチの導出が可能となるとともに、第1及び第2プレミアムリーチの導出確率がアップする第3ランクと、第3ランクにおいて第3プレミアムリーチを導出させたことがあり、これによって、第1～第3プレミアムリーチの導出確率がアップする第4ランクとがある。

【0192】

続くステップS 1 4 1 1では、携帯通信端末から送信されてきた情報から各種選択情報（個人用及び統計用の両方の滞在ステージカウンタ、大当たりステージ選択カウンタ、ボタンカウンタ、及び、連打カウンタの値を示す情報）を読み取り、対応するカウンタに加算する処理を行ったり、対応するフラグをセットする処理を行ったりする。本実施形態では、携帯通信端末を介して、遊技者個人の選択情報だけでなく、当該遊技者が遊技したパチンコ機10を遊技したその他の遊技者の選択情報についても送信されてくるため、遊技者個人の選択情報は、ホスト側遊技情報記憶エリアにおける遊技者個人の選択情報を記憶可能な個人選択情報記憶エリアに記憶され、その他の遊技者も含む選択情報は、同一機種を遊技する遊技者全体の選択情報を記憶可能な全体遊技情報記憶エリアに記憶される。尚、ステップS 1 4 1 1では、携帯通信端末から送信されてきた情報に含まれるアンケート情報をホスト側アンケート結果記憶エリアに記憶する処理についても実行される。

【0193】

その後、ステップS 1 4 1 2において、携帯通信端末のディスプレイに対し、ステップS 1 4 0 8～ステップS 1 4 1 0で判定されたランクや、ステップS 1 4 1 1で加算された選択情報の蓄積データ等を反映させたウェブページを表示する処理を行った後、本処理を終了する。該ウェブページには、パチンコ機10の大当たり確率等の仕様を教示する「スペック」、遊技者個人の遊技記録を確認することができる「個人データ管理」、蓄積された遊技情報及び選択情報に基づいて新しいパスワードを発行することのできる「パスワード発行」等の操作項目がある。尚、本実施形態では、ステップS 1 4 0 8～ステップS

1410の機能が、ランク判定手段を構成する。

【0194】

次に、パスワードを発行する処理（パスワード発行処理）について、図14を参照して説明する。

【0195】

まず、ステップS1501では、パスワードを発行するための操作が行われたか否かを判別する。ステップS1501で否定判別された場合には、そのまま本処理を終了する。ステップS1501で肯定判別された場合には、ステップS1502において、残情報判定処理を行う。

【0196】

残情報判定処理では、現在の変動ランクを確認して次の変動ランクを把握し、当該次の変動ランクへの更新に必要な総変動回数として予め定められた値を把握するとともに、該値から、ホスト側変動数カウンタに記憶されている変動回数を引いた値、すなわち、次の変動ランクに更新させるために残り何回の変動表示が必要なのかを算出し、ホスト側残変動回数記憶エリアに一時記憶する。さらに、当該算出された回数が1000回未満であるか否かを判別し、1000回以上の場合には、前記ホスト側残大当たり回数記憶エリアに記憶された回数を消去する。

【0197】

また、残情報判定処理では、現在の大当たりランクを確認して次の大当たりランクを把握し、当該次の大当たりランクへの更新に必要な総大当たり回数として予め定められた値を把握するとともに、該値から、ホスト側大当たり数カウンタに記憶されている大当たり回数を引いた値、すなわち、次の大当たりランクに更新させるために残り何回の大当たりが必要なのかを算出し、ホスト側残大当たり回数記憶エリアに一時記憶する。さらに、当該算出された回数が、30回未満であるか否かを判別し、30回以上の場合には、前記ホスト側残大当たり回数記憶エリアに記憶された回数を消去する。本実施形態では、残情報判定処理の機能が、算出手段及び許容値判別手段を構成する。

【0198】

ステップS1502の後、ステップS1503では、変動ランク、大当たりランク、経歴ランク、遊技者個人の選択情報、ホスト側残変動回数記憶エリアの値、及び、ホスト側残変動回数記憶エリアの値を参照して、パスワードを設定するパスワード設定処理を行う。また、ホスト側残変動回数記憶エリア及びホスト側残変動回数記憶エリアに「0」以外の値が記憶されている場合には、その値を示す残情報をパスワードに含ませるが、「0」の場合、つまり、次の変動ランクに到達するまでに残り1000回以上あったり、次の大当たりランクに到達するまでに残り30回以上あったりする場合には、残情報をパスワードに含ませない。

【0199】

パチンコ機10のサブ制御装置262は、変動ランク、大当たりランク、経歴ランクを記憶するランク記憶エリアを備えており、パスワード入力処理のパスワード反映処理（図9のステップS1213参照）において、パスワードから残情報を読み取った場合には、対応する情報をランク記憶エリアに記憶する。これにより、ランクに応じた演出を堪能することができるようになる。本実施形態では、変動ランク及び大当たりランクに応じて、所定の演出に際して登場するキャラクタのデザインの選択や、所定のタイミングで出力される音声パターンの選択を行うことが可能となる。また、例えば、スーパーリーチを行う場合に、ランク記憶エリアに記憶されている値を確認して、複数ある演出テーブルの中から対応する演出テーブルを選択することとしてもよい。尚、ランク記憶エリアの記憶内容は、コード発行処理で発行されたQRコードが消去される際に同時に消去される（図10のステップS1309参照）。

【0200】

また、サブ制御装置262は、遊技者個人の蓄積された選択情報に基づく情報（嗜好情報）を記憶可能な嗜好情報記憶エリアを備えており、パスワードから嗜好情報を読み取っ

た場合には、対応する情報を嗜好情報記憶エリアに記憶する。本実施形態の嗜好情報としては、通常の遊技状態において最も選択されているステージを示す情報、大当たり状態において最も選択されているステージを示す情報、ボタン演出に際して演出ボタン125を操作する傾向にあるかを示す情報がある。そして、パスワード反映処理では、メニュー画面表示がクローズされた際に、通常の遊技状態において最も選択されているステージに自動で移行する処理と、大当たり状態の開始時に、ステージ選択画面で選択カーソルが、最も選択されているステージを選択する操作項目に最初から照準されるように設定する処理と、ボタン演出の導出割合を増減させる（選択される演出テーブルを変える）処理とが行われる。尚、嗜好情報記憶エリアの記憶内容は、コード発行処理で発行されたQRコードが消去される際に同時に消去される。

【0201】

加えて、上記のように、本実施形態では、大当たり状態中（第2ラウンド）にアンケートが実施される可能性があるが、当該アンケートの質問内容についても、嗜好情報記憶エリアの記憶内容が反映される。例えば、否モバイル連動遊技状態では、「当機種の遊技回数は何回目ですか。1；初めて、2；2回目～4回目、3；5回以上」、「遊技ホールには1ヶ月に何回訪れますか。1；1回以下、2；2回～4回、3；5回以上」、「どのステージが嫌いですか。1；ダイビングステージ、2；クルージングステージ、3；深海探索ステージ」等の質問内容が選択される。これに対し、モバイル連動遊技状態では、否モバイル連動遊技状態での質問内容に加え（一部省略してもよい）、遊技者が最も選択している通常遊技状態におけるステージについて「 ステージの何が気に入っていますか。1；演出、2；キャラクタ、3；その他」、「演出のどこが気に入っていますか。1；ステップアップ予告、2；スーパーリーチ、3；ボタン演出」等の質問内容が選択される。尚、1回の大当たり状態中に質問は3つまでとされ、3つ答えなくても第3ラウンドの終了とともに、アンケート表示は終了する。

【0202】

さらに、サブ制御装置262は、残回数記憶手段としての残変動回数記憶エリア（カウンタ）及び残大当たり回数記憶エリア（カウンタ）と、これらにそれぞれ対応する残変動フラグ及び残当選フラグとを備えており、パスワードから残情報を読み取った場合には、残回数設定処理（ステップS1214）において、残変動回数記憶エリア及び残大当たり回数記憶エリアに対し、残回数を設定するとともに、対応する残変動フラグ及び残当選フラグをオンにする。以降、残変動フラグがオンされている場合に、変動表示が行われる毎に残変動回数記憶エリアの値を1減算し、残当選フラグがオンされている場合に、大当たり状態が発生する毎に残大当たり回数記憶エリアの値を1減算する。そして、対応する残変動フラグ又は残当選フラグがオンされている状態に対応する残変動回数記憶エリア又は残大当たり回数記憶エリアの値が「0」になると、変動ランク又は大当たりランクが1ランク更新されたものとして、対応するランク記憶エリアの値を変更（1加算）し、新たなランクに対応する処理が実行されるようにする。

【0203】

尚、残変動回数記憶エリア、残大当たり回数記憶エリア、2つの残設定フラグは、コード発行処理で発行されたQRコードが消去される際に同時にリセットされる。また、例えば、ランクアップに対応して、装飾図柄表示装置42において、複数回の変動表示にわたってイベント表示が発生することとしてもよい。すなわち、残変動回数記憶エリアや残大当たり回数記憶エリアの値を確認することで、ランクアップまでの残り回数を把握できることから、ランクアップする変動表示が保留された時点（例えば、残変動回数記憶エリアや残大当たり回数記憶エリアの値のカウントダウンを始動入賞ユニット33への入賞があった時点（始動入賞処理）で行い、かかる値が「0」になった時点）で保留されている全ての、或いは、一部の（少なくとも残変動回数記憶エリアや残大当たり回数記憶エリアの値が「0」になる変動表示を含む）変動表示において、一連の表示（例えば、残変動回数記憶エリアや残大当たり回数記憶エリアの値が「0」になる変動表示に向けてパーティーの準備をする表示を行い、残変動回数記憶エリアや残大当たり回数記憶エリアの値が「0

」になる変動表示においてパーティーの表示を行うとともに、登場キャラクタに所定の変化が起きる（例えば、服装が変わる等）ようにし、以降の変動表示にもかかる変化後の態様が引き続き維持されるように構成してもよい。

【0204】

ステップS1503の後、ステップS1504において、かかるパスワードを表示してから、本処理を終了する。尚、ステップS1503及びステップS1504の機能がパスワード発行手段を構成する。

【0205】

以上詳述したように、本実施形態によれば、パチンコ機10の装飾図柄表示装置42において表示されるQRコードに対し、遊技情報記憶エリアに蓄積記憶されている遊技情報（変動数カウンタ、大当たり数カウンタ、及び、経験済みフラグの値）を含ませる場合には、選択情報記憶エリアに蓄積記憶されている選択情報（個人用及び統計用の両方の滞在ステージカウンタ、大当たりステージ選択カウンタ、ボタンカウンタ、及び、連打カウンタの値）をも含ませるように構成されている。すなわち、遊技者が自身の遊技を顧みる場合の参考資料としたり、遊技履歴に応じたサービスを受けたりするために遊技者が知りたい、或いは、集めている情報と、顧客ニーズを把握する上で遊技機メーカーが知りたい情報とがセットになっている。このため、遊技者が遊技後に携帯通信端末でQRコードを読み取ってサーバと通信することにより、遊技者側及び遊技機メーカー側のどちらにとっても有用な情報をサーバに送ることができる。特に、選択情報は、早く、正確であり、幅広くもある（より多数の遊技者から反応を得られる）ため、情報が古かったり、的外れであったり、偏り過ぎていたりするといった事態を回避することができる。さらに、本実施形態では、所定のステージを選択する人はボタン操作をあまり行わない等の細かなデータも得ることができる。結果として、新鮮で正確な情報を順次得ることができるため、かかる良好な情報を生かし、遊技者の期待に応じた新機種の開発に取り組むことができる。つまり、遊技者に人気のある要素は残すことで従前の良さを継承しつつ、逆に人気のない要素は削って簡素化を図ったり、或いは、別の要素に代替して複雑化を抑制しつつ新たな試みを実行したりすることができる。

【0206】

また、本実施形態では、遊技情報記憶エリアには、パスワードの入力操作が行われてから、遊技情報及び選択情報を含むQRコードを表示するまでの間であるモバイル連動遊技状態における遊技情報のみが記憶される。このため、遊技者個人の遊技情報は確実に記憶するとともに、パチンコ機10における遊技情報のデータ記憶容量を極力抑えることができる。

【0207】

さらに、選択情報記憶エリアには、（遊技中の）遊技者個人の選択情報を記憶する遊技者個人用の記憶エリアと、当該パチンコ機10を遊技した遊技者全ての選択情報を記憶する統計用の記憶エリアとが設けられており、統計用の記憶エリアには、モバイル連動遊技状態における選択情報だけでなく、否モバイル連動遊技状態における選択情報についても記憶される。従って、データを送ってくれた遊技者の分以外の選択情報もついでに送られるようになっている。これにより、サーバにおいてより多くの選択情報を得ることができる。

【0208】

加えて、遊技情報記憶エリアの記憶内容と、選択情報記憶エリアのうち個人用の記憶エリアの記憶内容とに関しては、QRコードを表示して、モバイル連動遊技を終了する際に消去されるのに対し、選択情報記憶エリアのうち統計用の記憶エリアの記憶内容に関しては、QRコードを表示して、モバイル連動遊技を終了した後も、消えずに残される。このため、パチンコ機10におけるデータ記憶容量を極力抑えつつ、サーバに対してより多くの選択情報を送る（他の遊技者分の選択情報をもまとめて送る）ことが可能となる。さらに、例えば、QRコードを表示させた場合に選択情報記憶エリアのうち統計用の記憶エリアの記憶内容が消去されるような構成の場合、例えば、遊技者が遊技の終了時にQRコー

ドを表示させたが、該QRコードを読み取ってサーバに送信するといった行為を行わなかった場合において、該遊技者の選択情報（及び、該遊技者がモバイル連動遊技をする直前に否モバイル連動遊技での遊技が行われていた場合にはその際に蓄積記憶された分の選択情報）はサーバに送られることなく、かつ、パチンコ機10側にも残らなくなってしまう。これに対し、本実施形態によれば、QRコードを表示した後も選択情報記憶エリアのうち統計用の記憶エリアの記憶内容は残されるため、他の遊技者によってサーバに送ってもらう可能性が残される。従って、より多くの選択情報を得るといった作用効果が一層確実に奏される。

【0209】

また、サーバでは、ホスト側遊技情報記憶エリアに記憶された遊技情報と、ホスト側選択情報記憶エリアに記憶された選択情報のうち本例では遊技者個人用の記憶エリアに記憶された選択情報とに依じたパスワードが発行される。より具体的には、蓄積された遊技情報に応じて付与された各ランクを示すランク情報のみならず、蓄積された選択情報から判明した遊技者の趣味嗜好を示す情報をもパスワードに含まれるように設定される。このため、遊技者個人のこれまでに積み重ねてきた選択情報、すなわち、遊技者の趣味嗜好を遊技に反映させることができ、遊技者個人の趣味嗜好の傾向に応じて、それに適った演出を行うこと（本例では、通常の遊技状態ではパスワードを入力することで遊技者の好むステージに自動で切り替わったり、ボタン演出の頻度が増減したりする）ができる。結果として、後付けで遊技性を向上させることができ、特に本実施形態では、遊技者は、遊技を繰り返し行うにつれて遊技機が遊技者に馴染んでくるような感覚を覚え、気分よく遊技を行うことができる。また、遊技者が選択可能な範囲でパチンコ機10を自分好みの状態にする（例えば、自分の好きなステージにする）べく、毎回同じ操作を行わなければならないといった事態を解消することもできる。さらに、選択情報の蓄積状況に応じて、随時、演出バランスも変化していくため、マンネリ化を抑制することができる。

【0210】

また、本実施形態によれば、大当たり状態中にアンケート演出が導出される場合がある。このように、アンケートを実施することで、単に選択演出の選択をカウントするだけでは把握しきれない情報を得ることができる。例えば、嫌いな（面白くない）演出を尋ねたり、特定の演出が好きな理由を尋ねたりすることが可能となる。従って、より多くの情報を集めることができ、遊技者のニーズにそぐわない遊技機を制作してしまうといった事態をより確実に回避することができる。

【0211】

さらに、本実施形態では、パチンコ機10に入力されたパスワードに含まれる選択情報に基づく情報（遊技者の趣味嗜好の情報）に応じてアンケート内容を変えることができる。すなわち、例えば、遊技者本人が過去にダイビングステージを圧倒的に多く選択しているような場合に、装飾図柄表示装置42において「ダイビングステージが好きな理由を教えてください。1；遊技のテンポ（シンプルなところ）が好き。2；登場キャラクタが好き。3；サウンドが好き。」等の表示を行うことも可能である。従って、より細かな調査を行うことができ、より上質なアンケートデータを得ることができる。また、選択肢を減らしたり、質問の回数を減らしたりしても細かな内容への質問に効率よく移行することができ、遊技者としても比較的スムーズに（さほどのストレスを感じることなく）アンケートに答えることができる。

【0212】

尚、数多くの質問事項を用意してランダムに導出した場合、質問が偏ったり、遊技者の趣味嗜好に対して的外れな質問であったりするおそれがあるが、本実施形態では、的確な質問事項を導出することができる。従って、アンケートを効率よく行うことができ、より好適な答えが得られるうえ、アンケート演出の導出回数を減らすことができ、アンケート演出が遊技中に何度も導出されることで遊技者が嫌気を感じてしまうといった事態を抑制することができる。

【0213】

また、アンケート演出は、最初にアンケートの参加への是非を問う表示がなされ、アンケートへの参加を示す操作が行われた場合にのみアンケート内容（質問）が表示され、アンケートへの不参加を示す操作が行われたり、所定期間内に対応する操作がなかったりした場合はアンケート内容が表示されないように構成されている。このため、アンケートに参加したくない遊技者の意思を尊重することができる。また、遊技者がアンケートに参加する意思がないのにもかかわらず、アンケート内容の表示に移行してしまい、ここで操作が行われなかったり、遊技者が質問内容を確認することなく本心とは異なる選択をしたりする（単に演出ボタン１２５を連打する）こと等に起因して、アンケート結果の正確さが著しく低下してしまうといった事態を抑制することができる。

【０２１４】

また、本実施形態では、変動回数、大当たり回数、及び、プレミアムリーの導出経験の有無に応じてランク付けが行われ、ランクに応じて演出の内容に変化を生じさせることができる。すなわち、今までは導出させる可能性のなかった演出を導出させることができるようになったり、カスタマイズ機能を充実させたりすることができるようになっている。さらに、ランクの更新の判定や複数回にわたる遊技の遊技情報の蓄積はサーバにおいて行われるようになっている。従って、ランクを更新するためには、モバイル連動遊技を繰り返し行う必要があるため、遊技者により積極的にモバイル連動遊技に参加してもらう、ひいては、より多くの選択情報を提供してもらうことができる。

【０２１５】

また、サーバ側で通算の遊技情報が蓄積記憶される構成の場合、遊技に際してランク更新の条件をクリアした場合でも、その旨を示す情報をサーバ側に送信しなければランクは更新されない。従って、ランクの更新が反映されるのは次の遊技からとなる。

【０２１６】

しかしながら、変動回数や大当たり回数が、ランク更新の条件として予め定められた規定回数に達するまでにあと少しの時点から遊技を開始し、早々に規定回数に達した場合でも、一度遊技を終了してＱＲコードを表示させてサーバにアクセスし、発行されたパスワードを入力するといったステップを踏まなければ、新たなランクに対応する演出の変化を堪能することができないことが懸念される。このため、ランク更新の条件を達成したので対応する演出を堪能したいと思った遊技者は、上記のように一旦遊技を終了させるといった余分な手間が生じてしまう。また、ランク更新の条件を達成した後も、サーバにアクセスすることなく、変動回数や大当たり回数が積み重ねられることで、次に更新されたランクに対応する演出を堪能できる期間が著しく短くなってしまう、或いは、１つ上のランクを飛び越して２つ上のランクにまで更新する条件を達成してしまい、１つ上のランクに対応する演出を堪能する機会が失われてしまうといった事態を招くおそれがある。

【０２１７】

この点、本実施形態によれば、サーバにおいて、変動回数や大当たり回数の通算の実行回数と、ランク更新の条件として予め定められた規定回数との差が許容値未満（変動回数は１０００回未満、大当たり回数は３０回未満）であると判別された場合に、パスワードに対して、規定回数に至るまでの変動回数や大当たり回数を示す残情報を含ませるように構成されている。このため、一旦遊技を終了しなくても、ランクの更新に対応する演出の変更を行うことができる。従って、遊技に際してランク更新の条件をクリアしさえすれば、遊技者に余分な手間をかけさせることなく、新たなランクに対応する演出を導出させることができる。さらに、各ランクに対応する演出等を堪能する機会を十分に付与することができる。

【０２１８】

さらに、変動回数や大当たり回数の通算の実行回数と、ランク更新の条件として予め定められた規定回数との差が許容値以上の場合には、パスワードに対して残情報を含ませない構成となっている。このように、パスワードに必ず残情報を含ませるわけではないので、パスワードのパターンの総数を極力減らすことができる。一般に、パスワード入力に際してパスワードを構成するワードの組み合わせとしては、入力が許可される組み合わせだけで

なく、許可されない組み合わせも必要であり、パスワードのワードの組み合わせパターンの総数が多ければ、パスワードを長くしたり、パスワード入力に際して選択可能なワードの種類数を多くしたりする必要がある。このため、パスワードのパターン総数を極力減らすことで、パスワードを短くしたり、パスワード入力に際して選択可能なワード数を極力少なくしたりすることができ、遊技者がパスワードを入力する際の操作性の向上等を図ることができる。結果として、パスワード入力操作が大変であるために入力作業が敬遠され、携帯通信端末及びサーバを介した遊技サイクルがそこで止まってしまう、ひいては、遊技者に関するデータ（選択情報）を得られる機会が減ってしまうといった事態を抑制することができる。

【0219】

また、パチンコ機10のサブ制御装置262は、変動ランクや大当たりランクが次のランクに更新されるまでに必要な残りの変動回数及び大当たり回数を記憶する残変動回数記憶エリア及び残大当たり回数記憶エリアと、これらにそれぞれ対応する残変動フラグ及び残当選フラグとを備えており、パスワードから残情報を読み取ると、対応する記憶エリアに残回数を設定する等の処理が行われる。さらに、モバイル連動遊技を最初に行う場合（或いは、最初からやり直す場合）には、サーバで発行されるパスワードには残情報が含まれていないものの、初回遊技である情報が含まれているため、その情報が含まれていることに基づいて、対応する記憶エリアに残回数を設定する等の処理が行われる。従って、初期ランクにおいて次のランクに更新する条件を達成した場合に関しても、遊技者に余分な手間をかけさせることなく、ランクの更新に対応する演出の変更を好適に行うことができる。

【0220】

加えて、変動ランク及び大当たりランクは、初期ランクから次のランクに更新可能な回数が、以降のランク更新に要する回数に比べ最も少なくなっている。すなわち、変動ランクは、第1ランク（初期ランク） 第2ランクまでは1000回の変動表示を必要とし、第2ランク 第3ランクまでは3000回の変動表示を必要とし、それ以降はランクを1つ更新するために5000回の変動表示を必要とする。また、大当たりランクは、第1ランク 第2ランクまでは10回の大当たりを必要とし、第2ランク 第3ランクまでは30回の大当たりを必要とし、第3ランク 第4ランクまでは50回の大当たりを必要とし、それ以降はランクを1つ更新するために80回の大当たりを必要とする。このように、初期ランクから次のランクに更新するまでの更新条件を比較的緩くすることで、更新条件を1度も達成できないことに起因して、携帯通信端末及びサーバを介した遊技性に魅力を感じさせられず、以後敬遠されてしまうといった事態を抑制することができる。

【0221】

なお、上述した実施形態の記載内容に限定されず、例えば次のように実施してもよい。

【0222】

（a）遊技情報及び選択情報の内容や数に関しては特に限定されるものではなく、適宜変更可能である。例えば、遊技機としてのスロットマシンに対応しては、各種ボーナスやART（アシストリプレイタイム）等の当選確率が複数段階で設定可能であって、かつ、設定に応じて、子役の当選確率についても差異が存在するものにおいて、設定に応じて当選確率に差異のある子役の当選回数を遊技情報記憶エリアに累積記憶し、それをサーバに送ることで、サーバが該子役の当選確率を演算し、その結果を携帯通信端末のディスプレイにて表示可能に構成してもよい。

【0223】

さらに、遊技者が選択可能な選択演出としても、特に通常時及び大当たり状態時のステージ選択や、ボタン演出に限定されるものではなく、これらに代えて又は加えて適宜変更可能である。例えば、リーチ状態が発生した後、スーパーリーチが発生するタイミングで、複数種類あるスーパーリーチの中からいずれかを遊技者が演出ボタン125及び十字ボタン126の操作で選択可能に構成され、その選択結果が選択情報として蓄積記憶されるとともに、モバイル連動遊技に際してのアンケートにおいて、どうしてそのスーパーリー

チを選択するのかの質問を導出するように構成してもよい。また、例えば、遊技機としてのスロットマシンに対応しては、複数あるリールをそれぞれ停止させるための複数のストップボタンの押した順番を滞在するステージやそのときに導出された演出と対応付けて累積記憶するように構成してもよい。

【0224】

加えて、カスタマイズの機能としても特に限定されるものではなく、例えば、登場キャラクターのデザイン（衣装等）や、演出に際して出力される音声をアレンジする他、大当たり状態発生に関する示唆の法則を変更する（例えば、装飾図柄表示装置42においてキャラクターのセリフを吹き出しで表示するとともに、大当たりへの期待度が高くなるほど文字の色が白色 赤色 金色となるような構成において、金色が導出された場合には当選する可能性が高いのではなく必ず当選するようにしたり、赤色及び金色の導出を止めたりする等）等してもよい。尚、カスタマイズ機能は、ランクが高くなるほど、カスタマイズできるパターンが増えるように構成する。

【0225】

（b）また、上記実施形態では、モバイル連動遊技及び否モバイル連動遊技のどちらでもアンケートが導出される場合があるが、モバイル連動遊技でのみ導出されるように構成してもよいし、モバイル連動遊技に際して比較的アンケートが導出され易くなるように構成してもよい。加えて、アンケートを全く実施しないように構成してもよい。

【0226】

さらに、アンケートに協力してもらった場合、その後の大当たりラウンドにおいて専用のアニメーション等が導出されたり、実際には確変大当たりであるのに確変大当たりか否か判別できない状態である場合に確変大当たりであることを教示する演出が必ず行われる、或いは、行われる可能性が高まるように構成したりしてもよい。

【0227】

加えて、サーバでアンケート情報と遊技情報とを対比させて、アンケート情報と遊技情報とが一致するか否かを判別し、その結果をパスワード、ひいては、パチンコ機10における演出等に反映させてもよい。例えば、「本機種の遊技は初めてですか。」のアンケートの問いに「はい」と答えた遊技者が遊技情報を確認すると遊技回数が10回程度あった場合のようにアンケートに正しく答えない遊技者には、確変大当たりであることや確変モードであることを早い段階で教示するのではなく比較的遅くに教示する割合が多くなる（大当たり状態の発生時に特別表示装置43L、43Rを確認するとともに、その表示内容で大当たり種別との対応関係を把握していなければ、大当たり状態の終了時点でも、確変モードなのか時間短縮モードなのかの区別がつかないパターンに比較的振り分けられやすくなる）。逆に、アンケートに正しく答える遊技者には、確変大当たりであることや確変モードであることが比較的早い段階で教示されやすくなる等といった具合に適宜反映させることができる。

【0228】

（c）上記実施形態では、サーバのアドレス情報、遊技情報、及び、選択情報を含む符号情報として、装飾図柄表示装置42においてQRコードが表示されるようになっているが、例えば、その他の二次元コードでもよいし、一次元コードでもよいし、URI（Uniform Resource Identifier）等のような記号の組合わせによる形式のもの（例えば、サーバの住所を示すURLの後に、遊技情報及び選択情報を示す文字列を付加する）でもよい。また、上記実施形態では「HTTP Cookie」を使用して遊技者（の携帯通信端末）を特定しているが、その他の方法（例えば、遊技者がメールアドレスを登録）で遊技者を特定してもよい。加えて、サーバから専用のアプリケーションをダウンロードできるようにして、上記実施形態とは異なる通信方法でパチンコ機10から遊技情報や選択情報を携帯通信端末で読み取ってサーバに送信できるように構成してもよい。

【0229】

（d）携帯通信端末としては、携帯電話やスマートフォンに限定されるものではなく、

コード情報の読み取り機能のあるモバイルＰＣ等でもよい。また、上記実施形態では、パチンコ機１０と、携帯通信端末との間のデータのやりとりは、パチンコ機１０で表示されたＱＲコードを携帯通信端末で読み取り、携帯通信端末の要求に応じてサーバで発行されたパスワードをパチンコ機１０に入力する形式となっているが、例えば、赤外線等の無線通信を利用してもよい。

【０２３０】

また、上記実施形態では、パチンコ機１０にパスワードを入力して、サーバに蓄積された遊技情報及び選択情報を反映させることができるように構成されているが、反映させることのできない構成（パチンコ機１０へのパスワードの入力が行われない構成）としてもよい。

【０２３１】

さらに、携帯通信端末を介して、パチンコ機１０と、サーバとの間でデータのやりとりが行われるように構成されているが、その他の方法でパチンコ機１０とサーバとの間でやりとりが行われるように構成してもよい。例えば、遊技ホールのホールコンピュータを介してパチンコ機１０とサーバとを通信可能に構成する。さらに、遊技ホールにおいてパチンコ機１０の側方に設置され、遊技媒体（パチンコ機であれば遊技球、スロットマシンであればメダル）の貸与に関する機能を有する台間装置に対して、遊技者が保持している遊技媒体の数を記憶可能な不揮発性の携帯記憶手段（カード等）に対して情報を読み書きする機能を設ける。そして、遊技者が遊技を行うことで、遊技情報及び選択情報がホールコンピュータを介してサーバに送られるとともに、サーバ側からホールコンピュータを介して前記遊技情報及び選択情報に対応する情報が台間装置に送られ、台間装置がその情報を携帯記憶手段に書き込むように構成してもよい。また、遊技者が次の遊技に際して携帯記憶手段を台間装置に挿入し、情報を読み取らせることで、上記実施形態のように、ランク情報や遊技者の趣味嗜好に応じた遊技が行われるように構成してもよい。

【０２３２】

（ｅ）上記実施形態では、遊技者個人の選択情報、及び、各パチンコ機１０を遊技した遊技者全体の選択情報の両方が蓄積記憶されるように構成されているが、どちらか一方、或いは、両方を省略してもよい。その場合、パチンコ機１０、サーバの記憶容量の低減を図ることができる。さらに、遊技者個人の選択情報を記憶しない構成とする場合、特定の遊技者の選択情報をばかすことができ、個人の趣味・嗜好が知らない間に浮き彫りにされてしまう（遊技者にそのことが知れて気分を害されてしまう）といった事態を抑制することができる。また、上記実施形態において、遊技者が個人の選択情報を蓄積することに同意した場合（例えば、モバイル連動遊技の開始時（パスワード入力操作の前後）に装飾図柄表示装置４２に質問と操作項目（イエス・ノー）とを表示したり、サーバのウェブページ上で初回登録時に質問と操作項目とを表示したりして個人の選択情報の蓄積に賛同を得た場合）にのみ、個人の選択情報が蓄積されるように構成してもよい。

【０２３３】

尚、上記実施形態では、選択情報記憶エリアのうち統計用の記憶エリアの記憶内容は１週間が経過したものから順次消去されるように構成されているが、この期間は特に限定されるものではなく、例えば、所定日数（例えば、１日～１４日）や所定時間の経過後としてもよいし、所定変動回数（例えば、３０００回転～６００００回転）の実行後としてもよいし、消去することがない（消去するプログラムがなく、そのパチンコ機１０のこれまでの選択情報の全てが蓄積され、基板を回収して解析するとかかる蓄積された選択情報が分かる）ように構成してもよい。

【０２３４】

また、パチンコ機１０において、コード発行画面を表示してから閉じると、蓄積されていた遊技情報が消去されるとともに、選択情報は消去されないように構成されているが、遊技情報が消去されずに別のタイミングで消去されるように構成してもよいし、選択情報がコード発行画面を閉じるタイミングで消去されるように構成してもよい。選択情報がコード発行画面を閉じるタイミングで消去されるように構成した場合（サーバ側では随時選

択情報を加算することとなる)、選択情報記憶エリアにおいて記憶容量の低減などを図ることができる。

【0235】

(f)上記実施形態では、選択情報記憶エリアのうち個人用の記憶エリアの記憶内容に基づく情報がパスワードに含まれ、遊技者個人の趣味嗜好が遊技に反映される構成となっているが、選択情報記憶エリアのうち統計用の記憶エリアの記憶内容に基づく情報がパスワードに含まれ、遊技者全体の趣味嗜好(人気投票的なもの)が遊技に反映される構成としてもよい。

【0236】

この場合、例えば、初めて遊技する遊技者に対して先ず人気の高い演出等を勧めて堪能してもらい、極力早い段階で遊技者の興味を引ける可能性を高める、また、例えば、以前は別の演出ばかりを選択していた遊技者に対して試しに人気の高い演出も選択してもらい、新たな良さを発見してもらうといった具合に、該パチンコ機10の良さを積極的にアピールすることができる。従って、遊技の展開等によっては、パチンコ機10のポテンシャルを上手く引き出すことができず、それきり遊技を行ってもらえなくなるといった事態を低減させることができる。

【0237】

尚、当該パチンコ機10の遊技経験が少ない場合には、遊技者全体の趣味嗜好を反映させ、ある程度遊技経験が積まれた場合には、趣味嗜好を反映させないように構成してもよい。また、遊技者が個人の趣味嗜好を反映させるのか、遊技者全体の趣味嗜好を反映させるのかを選択可能に構成してもよい。さらに、かかる選択は、パスワードの入力時又はウェブページ上でのパスワード発行時等に行われることが考えられるが、ウェブページ上(サーバ側)で設定されるようにすることで、パスワードに使用される総ワード数の低減を図ることができ、パスワードの発行に関する処理や記憶容量の簡素化やパスワード入力に関する手間の軽減等を図ることができる。

【0238】

(g)さらに、パチンコ機10の遊技経験が少ない場合には、遊技者全体の趣味嗜好を反映させ、ある程度遊技経験が積まれた場合には、遊技者個人の趣味嗜好を反映させるように構成してもよい。より具体的には、パスワード発行に際し、例えば、変動ランク及び大当たりランクがともに「2」以上であるか否かを判別し、否定判別された場合には、ホスト側遊技情報記憶エリア及びホスト側全体選択情報記憶エリア(選択情報記憶エリアのうち統計用の記憶エリア)の記憶内容に応じたパスワードを発行し、一方、肯定判別された場合には、ホスト側遊技情報記憶エリア及びホスト側個人選択情報記憶エリア(選択情報記憶エリアのうち個人用の記憶エリア)の記憶内容に応じたパスワードを発行することとしてもよい。この場合、該当するパチンコ機10に関して遊技経験が浅く、また、遊技者個人の趣味嗜好のデータ量もそれほど取得できていない状態では、遊技者全体の趣味嗜好を遊技に反映させ、パチンコ機10の良さを積極的にアピールすることができる。さらに、遊技者が該当するパチンコ機10の遊技経験をある程度積んでいる場合には、遊技者個人の趣味嗜好を遊技に反映させて、その遊技者にとって遊技をより快適に行えるようになる。従って、状況に応じた好適な遊技性を提供することができる。

【0239】

また、サーバ側で、個人選択情報記憶エリア及び全体選択情報記憶エリアのうちどちらの記憶内容を遊技に反映させるのか(パスワードに含ませるのか)を決定するため、個人選択情報記憶エリア及び全体選択情報記憶エリアの両方の記憶内容をパスワードに含ませる場合に比べて、パスワードから識別される情報の数、ひいては、パスワードの全パターン数を低減させることができる。このため、パスワードを極力短くしたり、パスワードに使用されるワードの種類数の低減を図ったりすることができる。従って、パスワードの発行に関する処理や記憶容量の簡素化やパスワード入力に関する手間の軽減等を図ることができる。

【0240】

(h) さらに、選択情報記憶エリアの記憶内容(選択情報)を遊技に反映させるのか否かを遊技者が選択可能に構成されていることとしてもよい。この場合、現状のままのバランスがよい遊技者についても、快適に携帯通信端末及びサーバを利用したモバイル連動遊技を快適に行うことができる。

【0241】

尚、モバイル連動遊技状態においてのみ選択情報を蓄積記憶するような遊技者個人用の選択情報記憶エリアやホスト側選択情報記憶エリア(個人選択情報記憶エリア)を設け、遊技者が反映させない意志を示した(対応する操作・設定がなされた)場合には選択情報を遊技者個人用の選択情報を記憶する手段には蓄積記憶させない構成(毎回参加の是非を問う構成でもよいし、初回のみ参加の是非を問うて、以下その結果を反映させる構成であってもよい)としてもよいし、蓄積はするが反映させないこともできる構成としてもよい。

【0242】

(i) 上記実施形態では、演出ボタン125及び十字ボタン126により、選択演出時の決定操作と、パスワードの入力操作とが行えるように構成されているが、選択演出の決定操作を行うボタンと、パスワードの入力操作を行うボタンとを別々に設けてもよい(演出ボタン125の他にメニュー画面を開いて操作するボタンを設けてもよい)。さらに、操作手段や入力手段はボタンでなくてもよい。例えば、装飾図柄表示装置42をタッチパネルにして、該表示部に表示されたキーに触れてパスワードの入力操作を行うことができるように構成してもよい。

【0243】

また、上記実施形態では、表示手段として、液晶ディスプレイである装飾図柄表示装置42が設けられているが、LEDディスプレイ、セグメント表示装置等のその他の表示装置によって表示手段を構成してもよい。さらに、識別情報等の図柄を表示可能な表示装置とは別にQRコードやパスワード入力画面等を表示可能な表示手段を設けることも可能である。加えて、パスワードに使用される文字の種別や文字数等は特に限定されるものではなく、ひらがな、カタカナ、漢字、英字、数字、記号、マーク等を適宜使用可能である。

【0244】

(j) ランク付けの対象とされる遊技情報は特に限定されるものではなく、機種毎に適宜変更可能である。そもそも、遊技情報や選択情報の対象とされる情報は特に限定されるものではなく、機種毎に適宜変更可能である。さらに、変動ランクや大当たりランクの更新条件は特に限定されるものではなく、機種毎に適宜変更可能である。例えば、大当たりランクの更新に関し、第1ランク 第2ランク、及び、第2ランク 第3ランクまでは各20回の大当たりを必要とし、それ以降は40回の大当たりを必要とすることとしてもよい。

【0245】

また、上記実施形態では、サーバに蓄積された変動回数情報及び大当たり回数情報が1000回(半日も遊技すれば達成できそうな回数)未満、及び、30回(運が良ければ1日で達成できそうな回数)未満の場合に、パスワードに残情報を含ませるように構成されているが、特にこのような構成に限定されるものではない。例えば、遊技ホールの営業終了時間などを把握可能な構成であれば、遊技を開始する時点の残りの遊技可能時間で達成できそうな数値を算出して、その値との比較で残情報をパスワードに含ませるか否かを決定してもよい。加えて、閉店までの時間があまりない場合(例えば、残り2, 3時間)には、比較的効率の良いステージを勧めるアナウンス(表示)等を行うこととしてもよい。

【0246】

(k) 上記実施形態において大当たり確率や、大当たり種別の数や、各種大当たり種別の可変入賞装置32の開閉パターン等は特に限定されるものではなく、機種ごとに適宜設定可能である。さらに、上記実施形態では、確変モードとそれ以外のモードとで当否抽選での当選確率が変動する構成となっているが、当選確率が変動せず(一定であり)、大当

たり状態終了後に付与される時間短縮モードの期間（変動回数）が複数パターン用意されているパチンコ機に上記構成を適用してもよい。

【0247】

また、上記実施形態において、上入賞口33aへの遊技球の入球に基づいて大当たりに当選した場合と、下入賞口33bへの遊技球の入球に基づいて大当たりに当選した場合とで、付与される大当たり種別の割合が異なるように構成してもよい。例えば、上入賞口33aへの遊技球の入球に基づいて大当たりに当選した場合と、下入賞口33bへの遊技球の入球に基づいて大当たりに当選した場合とで、「7RN」となる割合は同じであるが、「16RS」となる割合（換言すれば「7RS」となる割合）が異なるように構成してもよい。

【0248】

（1）上記実施形態では、変動表示の保留を保留ランプ46a、46bによって遊技者に教示しているが、その他の表示手段で保留を教示してもよい。例えば、装飾図柄表示装置42において、保留を意味する画像オブジェクトを、保留された変動表示と1対1で対応して、第1変動表示の保留が第2変動表示の保留かが分かるように表示してもよい。

【0249】

また、上記実施形態では、既に保留されている上入賞口33aへの遊技球の入球に基づく変動表示（第1変動表示）よりも後に保留された下入賞口33bへの遊技球の入球に基づく変動表示（第2変動表示）が、前記第1変動表示よりも先に消化されるといった具合に、保留された順番を前後するようにして、第2変動表示が優先的に消化されるよう構成されているが、第1変動表示であるか、第2変動表示であるかに関係なく、保留された順番通りに消化されるように構成してもよい。

【0250】

（m）上記実施形態とは異なるタイプのパチンコ機として実施してもよい。例えば、遊技領域を移動する遊技球が入球可能な特定領域と、特定領域への入球を許容する開状態と、特定領域への入球を禁止する閉状態とに変化可能な可動手段（羽部材）とを具備する可変入球手段と、特定領域に入球した遊技球が入球可能な特定入球手段及び非特定入球手段と、特定入球手段に入球した遊技球を検知する特定入球検知手段（条件成立検出手段）と、特定領域の外部に設けられ、遊技領域を移動する遊技球が入球可能な始動入球手段と、始動入球手段に入球した遊技球を検知する始動入球検知手段と、可変入球手段の開閉制御を行う主制御手段とを備え、特定領域に遊技球が入球した場合には、当該遊技球が特定入球手段及び非特定入球手段のどちらに入球する場合であっても遊技者に所定数の遊技価値（遊技球）が付与され、主制御手段は、始動入球検知手段の検知に基づいて、可変入球手段を第1時間だけ1回又は複数回開状態とさせる小当たり状態、又は、可変入球手段を前記第1時間よりも長い第2時間開状態とさせる、又は、開状態とされた可変入賞手段に規定個数の遊技球が入球するまでを1ラウンドとして、これを規定回数繰り返す大当たり状態を発生させるか否かの当否抽選を行い、当否抽選にて小当たりに当選した場合には小当たり状態を発生させ、当否抽選にて大当たりに当選した場合、及び、特定入球検知手段の検知があった場合には大当たり状態を発生させるといった遊技機に適用してもよい。この場合、可変入球手段が可変入賞装置に相当する。加えて、パチンコ機以外にも、アレンジボール機、それに類する雀球等の各種遊技機、回胴式遊技機としてのスロットマシンや、スロットマシンとパチンコ機とを融合した形式の遊技機などとして実施してもよい。

【0251】

（n）上記実施形態において、パチンコ機10から携帯通信端末を介してサーバに一度に送ることのできるデータ量の上限を定めることとしてもよい。さらに、サーバに送信すべき遊技情報及び選択情報のデータ量が予め定められた上限よりも多く、1度の機会ですりきれなかった場合には、コード発行画面を閉じた後も、未送信分の情報は消去されずに残される、ひいては、未送信であることがわかるように残されるように構成されていることとしてもよい。

【0252】

さらに、上記実施形態において、パチンコ機 10 において蓄積され、サーバに送信すべき遊技情報及び選択情報のデータ量が多い場合（例えば、数日分の選択情報が貯まっている場合）、遊技に際して蓄積記憶された遊技情報や選択情報を QR コードにする際に、遊技情報や選択情報の種別の中で、今回の遊技に際しての蓄積記憶がなかったもの、すなわち、例えば、大当たり回数が 0 回であったり、プレミアムリーチが全く導出されなかったりするものがあるか否かを確認し、あると判別された場合には、かかる情報に使用されるはずであった情報表示領域を縮小して別の情報を入れ込む情報表示領域とする、或いは、かかる情報に使用されるはずであった情報表示領域を別の情報のために使用するように構成してもよい。

【0253】

すなわち、サーバに送信すべき情報量が多い場合、例えば、蓄積されている選択情報の情報量が多い場合、これを一度に送ろうとすると、比較的時間がかかる上、情報を送る遊技者に対して通信料が余剰に付加されてしまうことが懸念される。このため、一度に送る情報量の上限を定めることが望ましいのであるが、当該（n）の構成では、かかる条件下でも、パチンコ機 10 側に溜まっている情報を極力多くサーバ側に送れるように、上記のように、対応する情報がないことから使用されない（空いている）領域を探し、見つかった場合には、そこを利用して別の情報を載せて送るようになっている。

【0254】

また、QR コードは、携帯通信端末で読み取られると、URL 形式の文字列情報に変換され、各遊技情報、及び、アンケート情報以外の各選択情報を示す文字列の間には並ぶ順番が定められているとともに、各遊技情報及び選択情報を示す文字列の冒頭には、遊技情報及び選択情報の冒頭であることを示す冒頭文字が介在し、対応する前記遊技情報及び選択情報の蓄積記憶がなかった場合には、対応する冒頭文字のみが残されるように設定されることとしてもよい。この場合、冒頭文字は結果的に各遊技情報及び選択情報をそれぞれ示す文字列の間に存在することとなるから、各情報間の区切りの文字になり、各情報のその時々の情報量に応じて文字列を構成する文字数を変更することが可能となる。また、対応する遊技情報及び選択情報の蓄積記憶がなかった場合、すなわち、例えば、所定条件の成立をカウントした値が遊技情報である場合において前記所定条件が一度も成立しなかった場合には、冒頭文字のみが残される、つまり、その後の順番の遊技情報または選択情報に対応する冒頭文字と連続することとなり、これによって、対応する遊技情報及び選択情報の蓄積記憶がないことをサーバ側で把握することが可能となる。従って、冒頭文字以外の文字列で、対応する遊技情報及び選択情報の蓄積記憶がないことを示す場合に比べ、文字数をより一層切り詰めることができる。

【0255】

尚、サーバへ送るべき遊技情報及び選択情報が多く、情報の種別が多岐にわたる場合でも、相関性の高い情報同士は一度に送られるように構成することが望ましい。例えば、通常時において、「ダイビングステージ」が選択された回数を示す情報と、「クルージングステージ」が選択された回数を示す情報と、「深海探索ステージ」が選択された回数を示す情報とは同時に送られるように構成することが望ましい。すなわち、同時に送られない場合には、ステージ変更が何回あったうちの各ステージが選択された回数という値を正確に把握することができなくなってしまう。また、演出ボタン 125 が総変動回数に対してどのような割合で操作されたのかを把握できるように、演出ボタン 125 が操作されたか否かの情報は、送信の都度送られるように構成してもよい。加えて、短縮 URL サービスを利用してもよい。

【0256】

（o）上記実施形態において、例えば、遊技開始時にパスワードを発行するべく携帯通信端末がサーバにアクセスする際に、サーバに対して携帯通信端末の位置情報が送信された場合には、サーバにおいて遊技情報や選択情報だけでなく位置情報も対応して記憶されるように構成したり、遊技情報や選択情報だけでなく、当該位置情報に応じたパスワードが発行されたりするように構成してもよい。さらに、位置情報を含むパスワードをパチン

コ機 10 に入力すると、位置情報を反映した演出（ご当地演出）等が行われることとしてもよい。加えて、ご当地演出が行われるのは位置情報を送信した遊技者のモバイル連動遊技状態だけの間としてもよいし、当該遊技者がモバイル連動遊技を終了した後も、例えば、電源オフまで継続されるようにしてもよい。

【0257】

以下、パチンコ機 10、携帯通信端末、及びサーバの間で位置情報のやりとりを行う場合の態様例について説明する。本例の携帯通信端末は、GPS を内蔵している。例えば、QR コードを読み取って遊技情報等を初めてサーバに送信する際に、位置情報を送ってもよい。尚、サーバのウェブページやパチンコ機 10 のメニューで位置情報を使うことで利用できるサービスの説明を参照することができる。

【0258】

位置情報のやりとりを行う第 1 の目的としては、サーバを運営する遊技機メーカー側で、各地域でのパチンコ機 10 の稼働状況や、遊技者の好みを把握することである。これにより、顧客満足度を押し量り、遊技機の開発に役立てることができる。尚、携帯通信端末から遊技情報等が送られてくる際に位置情報が付加されている場合、都道府県別に遊技情報等が、遊技者個人のものや全国の遊技者の統計のものとは別に蓄積される。但し、必ずしも全情報が都道府県別に蓄積されるように構成されていなくてもよく、一部の情報だけでもよいし、複数の都道府県をまとめて（関東地方・東海地方等）蓄積されるように構成してもよい。

【0259】

第 2 の目的としては、位置情報を利用した演出を遊技者に堪能してもらい、興趣の向上を図ることである。以下、位置情報を利用した「ご当地演出」の一例について図 16 を参照して説明する。

【0260】

本例では、全国の各都道府県にそれぞれ対応して「ご当地」に対応した絵柄付きの装飾図柄が設定記憶されており、遊技者が、モバイル連動遊技を行うことで獲得できるポイント等に応じて、前記「ご当地図柄」を装飾図柄表示装置 42 における変動表示の装飾図柄として使用可能な状態とする（ロックを解除する）ことができるようになっている。尚、図 16（a）の上段及び中段に示される「1～9」の数字柄が付された図柄が、通常、装飾図柄表示装置 42 の装飾図柄として使用されるものであり、図 16（a）の下段に示される図柄が、これまでに当該遊技者が獲得した「ご当地図柄」である。

【0261】

先ず、遊技者が、初回のモバイル連動遊技を行うべく携帯通信端末でサーバにアクセスする際に位置情報を送った場合、サーバでは、位置情報に基づいて、かかる遊技者のいる都道府県を判別するとともに、遊技者の要求に応じて発行するパスワードに位置情報に関する情報を含ませる。

【0262】

より具体的には、パチンコ機 10 側では、サブ制御装置 262 において、各都道府県に個別対応してご当地情報記憶エリア（合計 47 個）が設けられており、各ご当地情報記憶エリアには、踏破フラグと、初回のモバイル連動遊技がどの都道府県で行われたのかを示す地元フラグと、今回のモバイル連動遊技がどの都道府県で行われるのかを示すご当地フラグとが設けられている。さらに、表示制御装置 45 のキャラクター ROM 525 に記憶されている「ご当地図柄」との対応関係を示すご当地図柄対応テーブルを備えている。また、図 16（b）に示すように、オン設定された踏破フラグに対応する都道府県には、踏破したことが分かるように異なる着色が施されるとともに、踏破フラグがオン設定されている都道府県に対応する「ご当地図柄」を演出に使用することが可能となる。

【0263】

初回のモバイル連動遊技では、パスワードに含まれる位置情報によって、地元フラグ及びご当地フラグがオンされるとともに、地元フラグ（ご当地フラグも同じ都道府県を示す）がオンされた都道府県の踏破フラグをオンにする。装飾図柄表示装置 42 のメニュー画

面では、「全国横断ラリー」を選択することが可能になる。また、「全国横断ラリー」を選択すると、踏破フラグがオン設定されている都道府県と、これに対応する「ご当地図柄」（ご当地に由来するものや名物、名所などをモチーフにした絵柄と数字柄との組み合わせ）と、現在の変動表示で使用されている装飾図柄（図16の上段及び中段）とを表示することができ、使用する装飾図柄を「ご当地図柄」に変える、或いは、初期の装飾図柄に戻す等の操作が行えるようになっている。

【0264】

「全国横断ラリー」では、モバイル連動遊技において規定数のポイントを貯めるごとに（例えば、変動回数1回につき1ポイント、大当たり1回につき300ポイント、プレミアムリーチ1回につき1000ポイントが溜まり、1000ポイントを貯めるごとに）、踏破フラグがオンされていない別の都道府県の踏破フラグを1つずつオン設定することができる。ちなみに、本例では、踏破フラグをオンしていく都道府県の順番が決まっているが、遊技者が選択可能としてもよい。尚、踏破フラグをオン設定することのできる条件は特に限定されるものではなく、例えば、変動表示500回毎、又は/及び、大当たり5回ごと等としてもよい。さらに、踏破フラグをオン設定することのできる条件が成立したか否かの判別（ポイント換算）は、サーバ側だけでなくパチンコ機10側でも行えるように構成し、上記実施形態のように、残情報というかたちで、踏破フラグをオン設定するために必要な残りポイント数をパチンコ機10側に送ることで、条件達成時に即座に新しいご当地図柄を使用可能となるように構成してもよい。

【0265】

また、本例では、遊技者が「地元」以外の都道府県で同一機種のパチンコ機10をモバイル連動遊技する（サーバに位置情報を送る）ことで、踏破フラグがオンされていない都道府県のご当地フラグがオンされると、ポイントに関係なく、当該ご当地フラグがオンされた都道府県の踏破フラグがオン設定される。さらに、踏破フラグ、地元フラグ、及びご当地フラグは、モバイル連動遊技が終了した（QRコード発行画面がクローズされた）場合、パチンコ機10の電源が落とされた場合にリセットされるようになっている。また、どの都道府県の踏破フラグがオンされているかの情報や上記ポイントに関する情報等は、二次元コードにも含まれ、サーバに出力されて管理されることとなる。そして、次のパスワードにかかるご当地関連の情報に基づく情報を含ませて、ご当地演出（「全国横断ラリー」）の続きを行えるようにしている。加えて、全国の踏破フラグがオン設定された状態では、専用の演出が導出可能となる（例えば、大当たりの発生が確定した場合にそのことを教示可能なプレミアム予告が導出され得るようにしたり、大当たり状態中に専用の画像が導出され得るようにしたりする。「全国横断ラリー」の二週目に入るようにしてもよい。二週目の特典は色違いのご当地図柄等が挙げられる。）。また、「ご当地図柄」に使用された絵柄のモチーフが予告演出等（例えば、小さくして群表示する等）にも使用されるように（ご当地図柄を装飾図柄では使用しないが、所定の演出に際して導出され得るように設定することも可能）構成してもよい。

【0266】

尚、「ご当地図柄」が増えることで、同じ数字を示す装飾図柄が増えることとなるが、画像データの記憶容量を抑制するべく、装飾図柄のうち絵柄を除く数字柄の部分は共通（同一のデザイン）である。また、「全国横断ラリー」で使用されるポイントは、日や時間帯によって遊技に対するポイントの掛け率が変化するように（例えば、平日は休日及び祝日の2倍、さらに、朝であれば2倍等）構成してもよい。さらに、ご当地以外の都道府県で遊技を行うと、遊技に対するポイントの掛け率が変化するように（例えば、ご当地から離れるほど掛け率が高くなる等）構成してもよい。

【0267】

加えて、上記例では、ご当地の区割りが各都道府県単位で行われて、個別のご当地画像（全部合わせると最低でも47個）が対応付けられているが、ご当地の区割りについては特に限定されるものではなく、適宜設定することができる。例えば、戦国時代の国単位で区割りを行うようにしてもよい。

【 0 2 6 8 】

また、前回遊技を行った「ご当地」と、今回遊技を行う「ご当地」とが同じ場合と、異なる場合とで、異なる演出表示が行われるように構成してもよい。例えば、「同じ場合」には、遊技開始時に「また来たね」、「(時間情報、来店時間情報を参照して)いつもより早いね」等と表示し、「異なる場合」には、「出張ですか」等と表示してもよい。さらには、その後に続いて質問形式の表示が導出され、その選択結果が選択情報として記憶されるように構成してもよい。加えて、遊技回数の多いご当地(地元)で遊技する場合において、前回が別のご当地での遊技だった場合には「おかえりなさい」、「どちらか別のところに行っていたのですか」等と表示してもよい。

【 0 2 6 9 】

尚、遊技者の来店時間(遊技開始時刻)や、遊技時間や、退店時間(遊技終了時刻)を蓄積し、かかるデータを基に、来店時間の平均や、遊技時間の平均や、退店時間の平均等を割出し、これをパチンコ機10の演出に反映させるように構成してもよい。つまり、「そろそろ来る時間だと思っていた」とか、「そろそろ帰る時間だね」とか、「いつもより長く遊技しているね」とか等の遊技者のプライベートに一步踏み込んだ演出をランダムに導出するのではなく、事実即して導出することができる。このため、当たり障りのない万人に共通の演出だけを行うような場合に比べて遊技意欲を向上させることができる上、遊技者のプライベートに一步踏み込んだつもりが的外れな演出になってしまうといった事態を回避することができる。さらには、大当たり回数や変動回数、所定のご当地での遊技回数等の情報も含めて、「今日はついているね」とか、「プレミアムリーチが見れたね」とか、「今日は来店10回記念だね」とかの遊技者特定の演出を行うことにより、モバイル連動遊技における遊技性の向上を図ることができる。

【 0 2 7 0 】

また、「ご当地演出」は上記例示に限定されるものではなく、例えば、登場キャラクターのコスチュームがご当地由来のものに変化したり、背景がご当地の名所に変化したり、音楽や吹き出し(テロップ)の文字がご当地由来の音楽や方言に変化したりするように構成してもよい。さらに、「ご当地演出」は強制されてしまうものではなく、遊技者の意思でする・しないを選択可能に構成されることが望ましい。

【 0 2 7 1 】

尚、ご当地演出用の画像データなどは、モバイル連動遊技に際してだけでなく、否モバイル連動遊技に際しても、(確率は低い)が(遊技者の意思には関係なくランダムで)導出され得るように構成してもよい。この場合、ご当地演出を楽しんでもらう機会を増やすことができる上、モバイル連動遊技への参加を促す(否モバイル連動遊技でのご当地演出の発生をモバイル連動遊技参加への呼び水とする)ことができる。但し、ご当地演出やご当地画像を遊技者好みに設定できる(好みのタイミングで導出されたり、数あるご当地画像の中から所定のものを選択したりする等)ようにするためには、モバイル連動遊技を行う必要がある。

【 0 2 7 2 】

(p)また、サーバにユーザ登録する際に性別や年齢等の個人情報を入力した場合、当該個人情報に応じたパスワードが発行され、該パスワードをパチンコ機10に入力すると、個人情報を反映した演出等が行われることとしてもよい。例えば、誕生日を入力した場合、装飾図柄表示装置42において通常演出にも使用される比較的きれいなエフェクト画像(装飾図柄の変動表示の視認の妨げにならない)がその日の遊技に際してのみ常時表示されるように構成してもよい。さらに、誕生日専用の演出、正月やクリスマスなどの世間的にイベントが催される日専用の演出、遊技ホールのイベントの日専用の演出等を導出可能に構成してもよい。また、例えば、装飾図柄表示装置42が左右方向を軸線方向として傾動可能に構成されるとともに、パスワードに含まれる遊技者の身長データに応じて、装飾図柄表示装置42が傾くように構成してもよい。尚、遊技機メーカー側では、遊技者の性別や年齢の情報を得ることで、どの年齢層、どの性別にどの演出が好まれているか等の情報を得ることができる。

【 0 2 7 3 】

さらに、遊技を開始する際の時間や曜日に応じたパスワードが発行され、該パスワードをパチンコ機 1 0 に入力するとそれを反映した演出等が行われることとしてもよい。

【 0 2 7 4 】

例えば、遊技ホールの閉店までの残り時間（この場合閉店時間が予め設定されている）と、選択されるステージとの関係性について調査してもよい。すなわち、残り時間が少ないときはどのステージが選ばれるのか、時間効率が良いものが選ばれるのか、或いは、関係ないのか等を調べてもよい。また、例えば、季節に応じて選択され易いステージはあるのか、設置開始直後に選択され易かったステージはどれで、設置開始からある程度経過した後で選択され易いステージはどれなのか等を調べてもよい。さらに、例えば、気温や天気によって選択され易いステージはあるのか等を調べてもよい。尚、残り時間が少ない場合には時間効率の良いステージをお勧めするアナウンスを装飾図柄表示装置 4 2 や音声出力で行う等してもよい。

【 0 2 7 5 】

また、遊技機 I D 情報を利用して、同一機種のパチンコ機 1 0 でも、前回遊技した台とは別の台を遊技した場合は、同じ台を遊技した場合とは異なる（反応）演出が行われるように構成してもよい。さらには、機種が異なる場合でも、サーバが共通或いは互換性があれば、遊技者の選択情報等を共有可能に構成し、適宜反映させることができるように構成してもよい。

【 0 2 7 6 】

（ q ）上記実施形態において、ボタン演出に関する選択情報として、ボタン演出発生時に演出ボタン 1 2 5 を操作したか否かの情報と、演出ボタン 1 2 5 を何回操作したのかの情報とが蓄積記憶されるように構成されているが、特にこのような構成に限定されるものではない。例えば、演出ボタン 1 2 5 の有効期間における演出ボタン 1 2 5 の操作回数の最大数を所定回数と予想していたが、それでは足りない、或いは、逆に誰もそこまで到達しない等の情報や、ボタン演出がパターン A とパターン B とがあって、パターン A の際は操作があるがパターン B の際の操作はあまり操作されなかった等の情報が得られるように構成してもよい。

【 0 2 7 7 】

また、例えば、上記実施形態のように、通常の遊技状態において、演出ボタン 1 2 5 を操作する毎にステージ（「ダイビングステージ」、「クルージングステージ」、「深海探索ステージ」）が切替わるような構成において、どのようなタイミングでステージが変更されるのかを選択情報として蓄積記憶してもよい。

【 0 2 7 8 】

例えば、遊技者がその日の遊技を開始してから（打ち始めから）、又は、大当たり状態の終了時から変動表示が何回行われるとステージ変更され易いのか（所謂、「ハマリ」とステージ変更との関係）、スーパーリーチが外れてから、又は / 及び、比較的期待度の高い予告演出が行われてから変動表示が何回行われるとステージ変更され易いのか（落胆、裏を返せば、該当演出に対する期待度の高さとステージ変更との関係）、その日の遊技を開始してから通算大当たり回数が何回となったところでステージ変更され易いのか（演出に対する飽きとステージ変更との関係）等の情報をサーバ側で得ることができるように構成してもよい。

【 0 2 7 9 】

しかしながら、これらの回数を全て記憶するのでは記憶量が膨大になってしまうため、所定回数ごとに区切って対応する範囲毎の回数を記憶させることとしてもよい。例えば、遊技開始又は大当たり終了後から、1 0 回以内、5 0 回以内、1 0 0 回以内、2 0 0 回以内、・・・8 0 0 回以内、9 0 0 回以内、1 0 0 0 回以上の時点でステージ変更があった、スーパーリーチが外れてから、5 回以内、1 5 回以内、3 0 回以内、それ以上の回数でステージ変更があった、遊技開始から大当たり 1 回目、大当たり 5 回目、大当たり 1 0 回目、大当たり 1 5 回目、大当たり 2 0 回目、大当たり 2 5 回目までに何回のステージ変更

があったか等のように構成してもよい。尚、回数情報を記憶することに代えて又は加えて時間情報を記憶するように構成してもよい。例えば、大当たり状態終了後から１分以内、５分以内、１０分以内、２０分以内、３０分以内、それ以上の間にステージ変更があったことを蓄積記憶して携帯通信端末を介してサーバに送信可能に構成してもよい。

【０２８０】

また、演出ボタン１２５の機能として、所定の演出が行われている場合、或いは、所定の演出が行われることが決まっている場合において、演出ボタン１２５に対して所定の操作を行うことで、所定の演出がスキップされる（所定の操作が行われることに基づいて所定の演出が飛ばされる）、或いは、異なる演出に変化する（行われる予定だった延出の残り時間の埋め合わせに所定の画像（工事中の絵等）及び音を出力する）ように構成してもよい。この場合、例えば、装飾図柄表示装置４２において表示等される演出が、遊技者にとって好ましい印象を受けたくないような場合（例えば、見ていて恥ずかしくなってしまう、ボリュームが大きすぎて気分が悪くなってしまう等）や、期待を大きくかけすぎてドキドキして見ていられない場合等において、遊技者がストレスを受けるといった事態を防止したり、かかるキャンセル機能を使用して新たな楽しみを見出したりすることができる。尚、かかる構成においては、演出ボタン１２５が演出キャンセル操作手段に相当する。

【０２８１】

また、当該演出ボタン１２５による演出キャンセル機能を使用した場合の情報が蓄積され、携帯通信端末を介して、サーバに送信されるように構成してもよい。さらに、かかる蓄積情報がパチンコ機１０の次回以降のモバイル連動遊技に反映される（パスワードに演出キャンセル情報に対応する情報が含まれる）ように構成してもよい。尚、この設定は遊技者の意思で元に戻せるように構成することが好ましい。

【０２８２】

さらに、演出ボタン１２５に圧力計や速度計測器等を設け、これらの計測値を選択情報として蓄積記憶し、演出ボタン１２５がどのような強さ或いは速さで操作されたのかの情報をサーバ側で得られるように構成してもよい。

【０２８３】

（ｒ）上記実施形態において、装飾図柄表示装置４２に二次元コードを表示させるためには、本人確認として、モバイル連動遊技の開始時に入力したパスワードと同一のパスワードの再入力が必要であることとしてもよい。つまり、せっかく貯めた遊技情報を別の遊技者によって不正に受信されて持ち去られてしまう（特に、上記実施形態では、蓄積された遊技情報等が消去されてしまう）といった事態を抑止することができる。尚、パチンコ機１０と携帯通信端末との間で赤外線等の無線通信ができる構成の場合、モバイル連動遊技の開始時にパスワードの入力が不要になることが考えられるが、この場合、携帯通信端末からパチンコ機１０へと通信する場合には、遊技者を特定する遊技者特定情報が含まれるように構成し、モバイル連動遊技の開始時に携帯通信端末から受信した遊技者特定情報をパチンコ機１０側で記憶するとともに、二次元コードを発行させる際に携帯通信端末から受信した遊技者特定情報が、パチンコ機１０側に記憶されている遊技者特定情報と一致するか否かを判別し、一致する場合に、蓄積された遊技情報や選択情報を出力し、一致しない場合には情報を出力しないように構成してもよい。さらには、モバイル連動遊技の初回登録時に個別に暗証番号が付与され、二次元コード発行の際にかかる暗証番号の入力が必要となるように構成してもよい。尚、かかる暗証番号は、サーバにクッキー情報とともにアクセスすることで、確認可能とすることが望ましい。

【０２８４】

また、遊技者のハンドル１８への接触が検知されなくなった時点から予め定められた規定時間が経過するまでを計測する離間タイマと、モバイル連動遊技が開始された場合にオンされ、離間タイマの計測開始から規定時間が経過した場合、及び、モバイル連動遊技が終了した場合にオフされる遊技者特定中フラグとを備え、モバイル連動遊技中ではあるものの遊技者特定中フラグがオフである場合には二次元コードを発行できないように構成してもよい。すなわち、モバイル連動遊技中ではあるものの遊技者特定中フラグがオフであ

る場合、本人確認（例えば、パスワードの再入力）を行うことで遊技者特定中フラグをオンとすることができ、遊技者特定中フラグがオンの状態であれば、二次元コードを発行できる構成とする。これにより、遊技者がトイレ等の所用のために席を外した際に、遊技情報等が持ち去られてしまうといった事態をより確実に防止することができる。加えて、遊技者特定中フラグのオフ設定は、遊技者が席を外す際に自らの入力操作で即座に行えるように構成してもよい。この場合、上記作用効果が一層確実なものとなる。

【0285】

〔付記〕

上記実施形態から把握できる技術的思想について、以下に記載する。

【0286】

手段P-1．遊技者の操作可能な操作手段と、

遊技者による前記操作手段の操作によって演出を選択させる選択演出を導出可能な選択演出導出手段と、

前記操作手段の操作による選択に関する情報である選択情報を蓄積記憶可能な選択情報記憶手段とを備えていることを特徴とする遊技機。

【0287】

手段P-1によれば、遊技者が選択演出でどのような選択をしたのかといった選択情報を蓄積記憶可能な選択情報手段が設けられている。このため、選択情報記憶手段の記憶情報を確認することで、人気のある演出や人気のない演出等を把握することができ、遊技機の開発の参考とすることができる。また、選択情報記憶手段に記憶されている選択情報は、遊技者が遊技に際して実際に行った選択と合致する（そのものである）ため、マークシート方式等のアンケートで遊技者が後になってどの演出を何回選択したのかを思い出しながら答える場合よりも正確で細かな情報を得ることができる。

【0288】

手段A-1．遊技機と、遊技者が操作する携帯通信端末を介して、該遊技者の遊技に関する情報を取得可能なサーバとを備える遊技システムにおいて、

前記遊技機は、

遊技に際して行われる抽選に関する情報である遊技情報を蓄積記憶可能な遊技情報記憶手段と、

遊技者の操作可能な操作手段と、

遊技者による前記操作手段の操作によって演出を選択させる選択演出を導出可能な選択演出導出手段と、

前記操作手段の操作による選択に関する情報である選択情報を蓄積記憶可能な選択情報記憶手段と、

遊技者から視認可能な位置に設けられ、画像オブジェクトを表示可能な表示手段と、

前記表示手段において、前記サーバのアドレス情報、前記遊技情報記憶手段に蓄積記憶されている遊技情報、及び、前記選択情報記憶手段に蓄積記憶されている選択情報のうち、少なくとも前記サーバのアドレス情報を含む符号情報を表示させる情報出力手段とを備え、

前記携帯通信端末は、

前記表示手段で表示された前記符号情報を読み取り可能な読み取り手段と、

前記サーバと通信可能な通信手段と、

前記サーバから供給されるデータを表示可能な携帯表示手段とを備え、

前記サーバは、

前記携帯通信端末を介して、前記遊技情報記憶手段に蓄積記憶された遊技情報を受信した場合に、前記遊技情報を蓄積記憶するホスト側遊技情報記憶手段と、

前記携帯通信端末を介して、前記選択情報記憶手段に蓄積記憶された選択情報を受信した場合に、前記選択情報を蓄積記憶するホスト側選択情報記憶手段とを備え、

前記遊技機の前記情報出力手段は、前記表示手段において表示する前記符号情報に対して、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報を含ませる場合には、前記選択情報

記憶手段に記憶されている選択情報をも含ませることを特徴とする遊技システム。

【0289】

遊技情報記憶手段に蓄積記憶されている遊技情報は、遊技者が遊技した履歴であり、遊技者が自身の遊技を顧みる場合の参考資料として重宝される場合がある。また、遊技履歴に応じてサーバを運営する遊技機メーカー等から各種サービスが提供される場合もある。一方、選択情報記憶手段に蓄積記憶されている遊技情報は、遊技者が選択可能な演出の中でいずれを選択したのかの好み示す情報であり、遊技機メーカーとして顧客ニーズを把握する上で非常に有用な情報である。

【0290】

この点、本手段A-1によれば、表示手段において表示する符号情報に対し、遊技情報記憶手段に蓄積記憶されている遊技情報を含ませる場合には、選択情報記憶手段に蓄積記憶されている選択情報をも含ませるように構成されており、遊技者が知りたい或いは集めている情報と、遊技機メーカーが知りたい情報とがセットになっている。このため、遊技者が遊技後に携帯通信端末で符号情報を読み取ってサーバと通信することにより、遊技者側及び遊技機メーカー側のどちらにとっても有用な情報をサーバに送ることができる。特に、選択情報は、早く、正確であり、幅広くもある（より多数の遊技者から反応を得られる）ため、情報が古かったり、的外れであったり、偏り過ぎていたりするといった事態を回避することができる。結果として、新鮮で正確な情報を順次得ることができるため、かかる良好な情報を生かし、遊技者の期待に応じた新機種の開発に取り組むことができる。つまり、遊技者に人気のある要素は残すことで従前の良さを継承しつつ、逆に人気のない要素は削って簡素化を図ったり、或いは、別の要素に代替して複雑化を抑制しつつ新たな試みを実行したりすることができる。

【0291】

尚、遊技情報としては、遊技者にとって有利な特別遊技状態の発生回数、特別遊技状態の当否を決定するための当否抽選の結果を教示するために可変表示手段において行われる変動表示の実行回数、特別遊技状態や変動表示に際して数ある演出の中から予め定められた特定の演出が発生したこと等が挙げられる。また、遊技機としてのスロットマシンに対応しては、特別遊技状態（ボーナス）等の当選確率が複数段階で設定可能なものであって、設定に応じて、子役の当選確率についても差異が存在するものにおいて、設定に応じて当選確率に差異のある子役の当選回数を遊技情報記憶手段に累積記憶し、それをサーバに送ることで、サーバが該子役の所定ゲーム数あたりの出現率を演算し、携帯表示手段にて表示可能に構成してもよい。

【0292】

また、「遊技者による前記操作手段の操作によって演出を選択させる選択演出」としては、表示手段における背景画や登場キャラクタ等が変化するように複数のステージを設けて、通常の遊技状態中に操作手段を操作することで、該ステージが順次変更されるような構成においては、前記各ステージが選択演出を構成し、この場合の遊技情報としては、例えば、どのステージで何回の変動表示が行われたかといった情報が挙げられる（操作手段を操作してステージを変更するだけでは選択情報としてカウントされることはない。）。さらに、通常の遊技状態中（例えば、パチンコ機ではスーパーリーチ発展時等）や特別遊技状態の発生時に、演出の発展先や特別遊技状態中の演出を遊技者が複数の演出パターンの中から選択可能な構成においては、前記複数の演出パターンが選択演出を構成し、この場合の遊技情報としては、例えば、どの演出パターンが選択・実行されたのかといった情報が挙げられる。加えて、所定の期間内に遊技者が操作手段を操作することでその反応として所定の演出が導出され、場合によっては、操作回数によっても、演出が変化するような構成においては、操作手段を操作することで導出され得る演出が選択演出を構成し、この場合の遊技情報としては、例えば、所定の期間内に遊技者が操作手段を操作したか否かの情報、或いは、操作手段を複数回操作するようなアナウンスなどがされた場合に遊技者が操作手段を何回操作したのか（何回以上操作したのか）の情報が挙げられる。

【0293】

尚、アドレス情報とは、携帯通信端末がサーバへアクセスするためのURI (Uniform Resource Identifier) 等の情報であって、最終的にサーバのIPアドレスが得られるようになっていけばよい。また、「符号情報」としては、二次元コード、一次元コードだけでなく、URIのような記号の並びの形態で示され、該記号の並び(組合わせ)で構成されるものも含む趣旨である。また、「前記携帯通信端末は、前記表示手段において表示された前記符号情報から前記サーバのアドレス情報を読み取って前記サーバにアクセスした場合に、前記符号情報に含まれる前記遊技情報及び前記選択情報を前記サーバに出力すること」としてもよい。

【0294】

手段A-2. 前記遊技情報記憶手段には、当該遊技情報記憶手段に対して遊技者個人の前記遊技情報の蓄積を開始するための操作が行われてから、前記遊技情報及び前記選択情報を含む前記符号情報を前記表示手段に表示するまでの間における前記遊技情報のみが記憶されることを特徴とする手段A-1に記載の遊技システム。

【0295】

手段A-2によれば、遊技機における遊技情報のデータ記憶容量を極力抑えることができる。

【0296】

手段A-3. 前記選択情報記憶手段には、前記遊技情報記憶手段に対して遊技者個人の前記遊技情報の蓄積を開始するための操作が行われてから、前記遊技情報及び前記選択情報を含む前記符号情報を前記表示手段に表示するまでの間だけでなく、それ以外の期間における前記選択情報についても記憶されることを特徴とする手段A-1又はA-2に記載の遊技システム。

【0297】

手段A-3によれば、データを送ってくれた遊技者の分以外の選択情報もついでに送られるようになっている。これにより、サーバにおいてより多くの選択情報を得ることができる。尚、遊技者個人の選択情報を別途記憶しない構成の場合には、特定の遊技者の選択情報をほかすることができ、個人の趣味・嗜好が知らない間に浮き彫りにされてしまう(遊技者にそのことが知れて気分を害されてしまう)といった事態を抑制することができる。

【0298】

尚、符号情報には、その遊技機の日毎に蓄積された全ての選択情報が含まれるように構成してもよいし、数日前までの選択情報が(日で分けて)含まれるように構成してもよい。また、サーバにおいて、遊技者が遊技した遊技台の通算の選択情報とは別に、個人の選択情報を蓄積可能に構成し、遊技者が個人の選択情報を蓄積することに同意した場合にのみ、個人の選択情報が蓄積されるように構成してもよい。

【0299】

手段A-4. 前記遊技情報記憶手段の記憶内容は、前記遊技情報及び前記選択情報を含む前記符号情報が前記表示手段に表示された場合に消去されるのに対し、前記選択情報記憶手段の記憶内容は、前記遊技情報記憶手段の記憶内容が消去された後も残されることを特徴とする手段A-3に記載の遊技システム。

【0300】

手段A-4によれば、遊技機における遊技情報のデータ記憶容量を極力抑えつつ、サーバに対してより多くの選択情報を送る(他の遊技者分の選択情報をもまとめて送る)ことが可能となる。さらに、例えば、符号情報を表示手段に表示させた場合に選択情報記憶手段の記憶内容が消去されるような構成の場合、例えば、遊技者が遊技の終了時に遊技機の表示手段において符号情報を表示させたが、該符号情報を読み取ってサーバに送信するといった行為を行わなかった場合において、該遊技者の選択情報はサーバに送られることなく、かつ、遊技機側にも残らなくなってしまう。これに対し、本手段によれば、符号情報を表示した後も選択情報記憶手段の記憶内容は残されるため、他の遊技者によってサーバに送ってもらう可能性が残される。従って、より多くの選択情報を得るといった作用効果が一層確実に奏される。

【 0 3 0 1 】

尚、遊技機は、選択情報記憶手段に記憶されてから所定期間（所定時間、所定日数等）を経過した選択情報を消去するように構成してもよいし、消去することがない（消去するプログラムがない）ように構成してもよい。

【 0 3 0 2 】

手段 A - 5 . 前記遊技機は、遊技者の操作により情報の入力可能な入力手段を備えるとともに、前記入力手段を用いてパスワードが入力されることで、前記遊技情報記憶手段に対して遊技者個人の前記遊技情報が蓄積される状態が開始される構成であって、

前記サーバは、アクセスしている前記携帯通信端末を介しての遊技者の要求に応じて、前記ホスト側遊技情報記憶手段及び前記ホスト側選択情報記憶手段の記憶内容に応じた前記パスワードを発行するパスワード発行手段を備えていることを特徴とする手段 A - 1 又乃至 A - 4 のいずれかに記載の遊技システム。

【 0 3 0 3 】

手段 A - 5 によれば、ホスト側遊技情報記憶手段に蓄積記憶された遊技情報のみならず、ホスト側選択情報記憶手段に蓄積記憶された選択情報についても遊技に反映させることができる。例えば、遊技者の遊技に対する趣味嗜好の傾向を解析して、それに適った演出が導出され易くしたり、遊技者全体の趣味嗜好の傾向、すなわち、各演出の人気の有無等を把握して、人気のある演出が導出され易くしたりすることができる。従って、遊技者個人や遊技者全体の趣味嗜好の傾向に応じて、後付けで遊技性を向上させることができる。また、選択情報の蓄積状況に応じて、演出バランスも変化していくため、マンネリ化を抑制することができる。

【 0 3 0 4 】

尚、前記入力手段は少なくとも一部が前記操作手段によって構成されていることとしてもよいし、全く別々に設けることとしてもよい。また、「前記遊技機の遊技を開始する際に遊技機に対して前記パスワードが入力されることで、前記選択演出を導出する際に参照される演出テーブルが変更可能に構成されていること」としてもよい。加えて、「アクセスしている携帯通信端末を介しての遊技者の要求」とは、ウェブページ上で携帯通信端末によるパスワード発行に対応する操作が行われることのみならず、例えば、携帯通信端末を介して初回遊技である旨の情報を受信するといきなりウェブページにパスワードが発行されるようにプログラムされているような場合には、かかる初回のアクセスが行われることについても含まれる。

【 0 3 0 5 】

手段 A - 6 . 前記ホスト側遊技情報記憶手段は、遊技者個人の前記遊技情報を蓄積記憶可能な個人遊技情報記憶エリアを備え、

前記ホスト側選択情報記憶手段は、遊技者個人の前記選択情報を蓄積記憶可能な個人選択情報記憶エリアを備え、

前記パスワード発行手段は、該当する前記個人遊技情報記憶エリアの記憶内容と、該当する前記個人選択情報記憶エリアの記憶内容とに応じた前記パスワードを発行することを特徴とする手段 A - 5 に記載の遊技システム。

【 0 3 0 6 】

手段 A - 6 によれば、遊技者個人のこれまでに積み重ねてきた選択情報、すなわち、遊技者の趣味嗜好を遊技に反映させることができる。例えば、表示手段における背景画や登場キャラクタ等が変化するように複数のステージを設けて、通常の遊技状態中に操作手段を操作することで、該ステージが順次変更されるような構成においては、例えば、パスワードを入力することで、遊技者の選択率が高かった（選択回数が多い）ステージに自動で切り替わるように構成することもできる。また、例えば、通常の遊技状態中（例えば、パチンコ機ではスーパーリーチ発展時等）や特別遊技状態の発生時に、演出の発展先や特別遊技状態中の演出を遊技者が選択可能な構成においては、例えば、パスワードを入力することで、演出を選択するためのカーソルが、これまでに遊技者の選択率が高かった演出を選択するポジションに最初から照準されるように構成することもできる。さらに、例えば

、所定の期間内に遊技者が操作手段を操作することでその反応として所定の演出が導出され、場合によっては、操作回数によっても演出が変化するような構成においては、例えば、パスワードを入力することで、操作手段をあまり操作しない遊技者に対応しては操作手段を用いた演出をあまり行わない（その他の演出に置換する）、或いは、本来は操作手段の操作回数が基準回数に達することで特定の演出が行われるところ、基準回数よりも少ない所定回数の操作が行われることで前記特定の演出が導出されるように構成することもできる。従って、遊技者は、遊技を繰り返し行うにつれて遊技機が遊技者に馴染んでくるような感覚を覚え、気分よく遊技を行うことができる。また、遊技者が選択可能な範囲で遊技機を自分好みの状態にすべく、毎回同じ操作を行わなければならないといった事態を解消することもできる。

【 0 3 0 7 】

手段 A - 7 . 前記ホスト側遊技情報記憶手段は、遊技者個人の前記遊技情報を蓄積記憶可能な個人遊技情報記憶エリアを備え、

前記ホスト側選択情報記憶手段は、遊技者全体の前記選択情報を蓄積記憶可能な全体選択情報記憶エリアを備え、

前記パスワード発行手段は、該当する前記個人遊技情報記憶エリアの記憶内容と、前記全体選択情報記憶エリアの記憶内容とに応じた前記パスワードを発行することを特徴とする手段 A - 5 に記載の遊技システム。

【 0 3 0 8 】

手段 A - 7 によれば、遊技者全体のこれまでの選択情報を集計したもの、すなわち、該当機種種の遊技機を遊技している遊技者全体の趣味嗜好の統計を遊技に反映させることができる。このため、例えば、初めて遊技する遊技者に対して先ず人気の高い演出等を勧めて堪能してもらい、極力早い段階で遊技者の興味を引ける可能性を高める、また、例えば、以前は別の演出ばかりを選択していた遊技者に対して試しに人気の高い演出も選択してもらい、新たな良さを発見してもらうといった具合に、該遊技機の良さを積極的にアピールすることができる。従って、遊技の展開等によっては、遊技機のポテンシャルを上手く引き出すことができず、それきり遊技を行ってもらえなくなるといった事態を低減させることができる。尚、当該遊技機の遊技経験が少ない場合に遊技者全体の趣味嗜好を反映させ、ある程度遊技経験が積まれた場合に趣味嗜好を反映させないように構成してもよい。

【 0 3 0 9 】

手段 A - 8 . 前記ホスト側遊技情報記憶手段は、遊技者個人の前記遊技情報を蓄積記憶可能な個人遊技情報記憶エリアを備え、

前記ホスト側選択情報記憶手段は、遊技者個人の前記選択情報を蓄積記憶可能な個人選択情報記憶エリアと、遊技者全体の前記選択情報を蓄積記憶可能な全体選択情報記憶エリアとを備え、

前記パスワード発行手段は、該当する前記個人遊技情報記憶エリアの記憶内容と、該当する前記個人選択情報記憶エリアの記憶内容、及び、前記全体選択情報記憶エリアの記憶内容のうち少なくとも一方とに応じた前記パスワードを発行することを特徴とする手段 A - 5 に記載の遊技システム。

【 0 3 1 0 】

手段 A - 8 によれば、遊技者個人の趣味嗜好を反映させることや、遊技者全体の趣味嗜好を反映させることができるようになり、上記手段 A - 6 及び A - 7 と基本的に同様の作用効果が奏される。尚、遊技者が個人の趣味嗜好を反映させるのか、遊技者全体の趣味嗜好を反映させるのか（、或いは、全く反映させないのか）を選択可能に構成してもよい。さらに、かかる選択は、パスワードの入力時又はウェブページ上でのパスワード発行時等に行われることが考えられるが、ウェブページ上（サーバ側）で設定されるようにすることで、パスワードに使用される総ワード数の低減を図ることができ、パスワードの発行に関する処理や記憶容量の簡素化やパスワード入力に関する手間の軽減等を行うことができる。

【 0 3 1 1 】

手段 A - 9 . 前記パスワード発行手段は、パスワードの発行に際し、前記ホスト側遊技情報記憶手段において特定の前記遊技情報が予め定められた規定量以上蓄積されているかを判別し、否定判別された場合には、前記個人選択情報記憶エリア及び前記全体選択情報記憶エリアの記憶内容に応じた前記パスワードを発行し、肯定判別された場合には、前記個人選択情報記憶エリア及び前記個人選択情報記憶エリアの記憶内容に応じた前記パスワードを発行することを特徴とする手段 A - 8 に記載の遊技システム。

【 0 3 1 2 】

手段 A - 9 によれば、該当する遊技機に関して遊技経験が浅く、また、遊技者個人の趣味嗜好のデータ量もそれほど取得できていない状態では、遊技者全体の趣味嗜好を遊技に反映させ、遊技機の良さを積極的にアピールすることができる。さらに、遊技者が該当する遊技機の遊技経験をある程度積んだ場合（例えば、変動回数、当選回数が基準値以上になった場合）には、遊技者個人の趣味嗜好を遊技に反映させて、その遊技者にとって遊技をより快適に行えるようになる。従って、状況に応じた好適な遊技性を提供することができる。

【 0 3 1 3 】

また、サーバ側で、個人選択情報記憶エリア及び全体選択情報記憶エリアのうちどちらの記憶内容を遊技に反映させるのか（パスワードに含ませるのか）を決定するため、個人選択情報記憶エリア及び全体選択情報記憶エリアの両方の記憶内容をパスワードに含ませる場合に比べて、パスワードから識別される情報の数、ひいては、パスワードの全パターン数を低減させることができる。このため、パスワードを極力短くしたり、パスワードに使用されるワードの種類数の低減を図ったりすることができる。従って、パスワードの発行に関する処理や記憶容量の簡素化やパスワード入力に関する手間の軽減等を図ることができる。

【 0 3 1 4 】

手段 A - 1 0 . 蓄積された前記選択情報を遊技に反映させるか否かを遊技者が選択可能に構成されていることを特徴とする手段 A - 5 乃至 A - 9 のいずれかに記載の遊技システム。

【 0 3 1 5 】

手段 A - 1 0 によれば、蓄積された選択情報が遊技に反映されないようにすることができる。従って、現状のままのバランスがよい遊技者についても、快適に携帯通信端末及びサーバを利用したモバイル連動遊技を快適に行うことができる。

【 0 3 1 6 】

尚、モバイル連動遊技状態においてのみ選択情報を蓄積記憶するような遊技者個人用の選択情報記憶手段やホスト側選択情報記憶手段（個人選択情報記憶エリア）を設け、遊技者が反映させない意志を示した（対応する操作・設定がなされた）場合には選択情報を前記遊技者個人用の選択情報を記憶する手段には蓄積記憶させない構成（毎回参加の是非を問う構成でもよいし、初回のみ参加の是非を問うて、以下その結果を反映させる構成であってもよい）としてもよいし、蓄積はするが反映させないこともできる構成としてもよい。

【 0 3 1 7 】

手段 A - 1 1 . 前記遊技機は、前記入力手段を操作することで回答可能なアンケートを実施可能に構成されるとともに、

入力された前記パスワードに含まれる前記選択情報に関する情報に応じて、アンケート内容を変更可能に構成されていることを特徴とする手段 A - 5 乃至 A - 1 0 のいずれかに記載の遊技システム。

【 0 3 1 8 】

手段 A - 1 1 によれば、アンケートを実施することで、単に選択演出の選択をカウントするだけでは把握しきれない情報を得ることができる。例えば、嫌いな（面白くない）演出を尋ねたり、特定の演出が好きな理由を尋ねたりすることが可能となる。従って、より多くの情報を集めることができ、遊技者のニーズにそぐわない遊技機を制作してしまうと

いった事態をより確実に回避することができる。

【0319】

また、本手段では、遊技機に入力されたパスワードに含まれる選択情報に応じてアンケート内容を変えることができる。すなわち、例えば、手段A-6に対応して、遊技者本人が過去に選択演出の中で演出Aという演出を多く選択しているような場合に、表示手段において「演出Aが好きな理由を教えてください。1；当たりになり易い。2；登場キャラクターが好き。3；サウンドが好き。」等の表示を行うことも可能である。従って、より細かな調査を行うことができ、より上質なアンケートデータを得ることができる。また、選択肢を減らしたり、質問の回数を減らしたりしても細かな内容への質問に効率よく移行することができ、遊技者としても比較的スムーズに（さほどのストレスを感じることなく）アンケートに答えることができる。

【0320】

尚、数多くの質問事項を用意してランダムに導出した場合、質問が偏ったり、遊技者の趣味嗜好に対して的外れな質問であったりするおそれがあるが、本手段では、的確な質問事項を導出することができる。従って、アンケートを効率よく行うことができ、より好適な答えが得られるうえ、アンケート演出の導出回数を減らすことができ、アンケート演出が遊技中に何度も導出されることで遊技者が嫌気を感じてしまうといった事態を抑制することができる。

【0321】

手段A-12．前記アンケートは、当該アンケートへの参加を示す操作が行われた場合にのみアンケート内容が表示される（アンケートへの不参加を示す操作が行われたり、所定期間内に対応する操作がなかったりした場合はアンケート内容を表示しない）ように構成されていることを特徴とする手段A-11に記載の遊技システム。

【0322】

手段A-12によれば、アンケートに参加したくない遊技者の意思を尊重することができる。また、遊技者がアンケートに参加する意思がないのにもかかわらず、アンケート内容の表示に移行してしまい、ここで操作が行われなかったり、遊技者が質問内容を確認することなく本心とは異なる選択をしたりすること等に起因して、アンケート結果の正確さが著しく低下してしまうといった事態を抑制することができる。

【0323】

手段A-13．特定の遊技情報の実行回数に応じてランク付けを行い、ランクに応じて演出の内容に変化を生じさせる構成であって、

前記遊技機の前記遊技情報記憶手段は、前記パスワードを入力してから前記遊技情報及び前記選択情報を含む前記符号情報を前記表示手段に表示するまでの間のモバイル連動遊技状態において、特定の遊技情報の実行回数を記憶する遊技情報カウント手段を備え、

前記サーバは、

前記ホスト側遊技情報記憶手段において設けられ、前記携帯通信端末を介して受信した前記特定の遊技情報の実行回数を蓄積記憶するホスト側遊技情報カウント手段と、

前記ホスト側遊技情報カウント手段に記憶されている前記特定の遊技情報の実行回数に基づいて前記ランクを判定するランク判定手段と、

次のランクに更新させるために前記特定の遊技情報の実行回数に残り何回必要なのかを算出する算出手段と、

前記算出手段で算出された値が、予め定められた許容値未満であるか否かを判別する許容値判別手段とを備え、

前記許容値判別手段によって、前記算出手段で算出された値が前記許容値未満であると判別された場合に、前記パスワードに対して、前記ランクを示すランク情報とともに、前記算出手段で算出された値を示す残情報を含ませることを特徴とする手段A-5乃至A-12のいずれかに記載の遊技システム。

【0324】

手段A-13によれば、特定の遊技情報の実行回数が規定回数以上になると、ランクが

更新され、新たなランクに応じた演出の変化を楽しむことができる。また、ランクの更新の判定や複数回にわたる遊技の遊技情報の蓄積はサーバにおいて行われるようになっている。従って、ランクを更新するためには、モバイル連動遊技を繰り返し行う必要があるため、遊技者により積極的にモバイル連動遊技に参加してもらう、ひいては、より多くの選択情報を提供してもらうことができる。

【0325】

また、サーバ側で通算の遊技情報が蓄積記憶されているため、遊技に際してランク更新の条件をクリアした場合でも、その旨を示す情報をサーバ側に送信しなければランクは更新されない。従って、ランクの更新が反映されるのは次の遊技からとなる。

【0326】

しかしながら、特定の遊技情報の実行回数が、ランク更新の条件として予め定められた規定回数に達するまでにあと少しの時点から遊技を開始し、早々に規定回数に達した場合でも、一度遊技を終了して符号情報を表示させてサーバにアクセスし、発行されたパスワードを入力するといったステップを踏まなければ、新たなランクに対応する演出の変化を堪能することができないことが懸念される。このため、ランク更新の条件を達成したので対応する演出を堪能したいと思った遊技者は、上記のように一旦遊技を終了させるといった余分な手間が生じてしまう。また、ランク更新の条件を達成した後も、サーバにアクセスすることなく、特定の遊技情報の実行回数が積み重ねられることで、次に更新されたランクに対応する演出を堪能できる期間が著しく短くなってしまう、或いは、1つ上のランクを飛び越して2つ上のランクにまで更新する条件を達成してしまい、1つ上のランクに対応する演出を堪能する機会が失われてしまうといった事態を招くおそれがある。

【0327】

この点、本手段によれば、サーバにおいて、特定の遊技情報の通算の実行回数と、ランク更新の条件として予め定められた規定回数との差が許容値未満であると判別された場合に、パスワードに対して、規定回数に至るまでの特定の遊技情報の実行回数を示す残情報を含ませるように構成されている。このため、一旦遊技を終了しなくても、ランクの更新に対応する演出の変更を行うことができる。従って、遊技に際してランク更新の条件をクリアしさえすれば、遊技者に余分な手間をかけさせることなく、新たなランクに対応する演出を導出させることができる。さらに、各ランクに対応する演出等を堪能する機会を十分に付与することができる。

【0328】

尚、遊技機は、選択演出のパターンを決定する際に参照され、パスワードが入力されずに遊技が行われている状態（否モバイル連動遊技状態）、或いは、初期ランクで遊技が行われている状態で選択される、又は、選択され易い通常テーブルと、パスワードが入力されずに遊技が行われている状態、或いは、初期ランクで遊技が行われている状態では、選択されない、又は、選択され難い特別テーブルとを備えるとともに、特別テーブルに個別に対応して設けられる使用許可フラグを備え、選択演出のパターンを決定する際に、使用許可フラグを確認し、参照するテーブルを決定する構成であって、入力されたパスワードに含まれるランク情報に基づいて、対応する使用許可フラグの設定を行うこととしてもよい。

【0329】

また、一日の遊技で、2段階のランクアップが可能な構成においては、近い方のランクアップまでの回数が記憶されるようになっていて、その日に2段階飛び越えるだけの回数を達成しても1段階まで（次のスタートは2段階アップ状態から）としてもよいし、1段階目のランクアップまでの回数と、2段階目までのランクアップまでの回数とが記憶されるように構成してもよい。但し、各ランクに対応する演出を十分に堪能させたり、処理の簡素化を図ったりするべく、1日で更新可能なランクは多くても3段階程度が望ましい。

【0330】

手段A-14．前記許容値判別手段によって、前記算出手段で算出された値が前記許容

値以上であると判別された場合に、前記パスワードに対して、前記算出手段で算出された値を示す残情報を含ませないことを特徴とする手段 A - 1 3 に記載の遊技システム。

【0331】

手段 A - 1 4 によれば、パスワードに必ず残情報を含ませるわけではないので、パスワードのパターンの総数を極力減らすことができる。一般に、パスワード入力に際してパスワードを構成するワードの組合わせとしては、入力が許可される組合わせだけでなく、許可されない組合わせも必要であり、パスワードのワードの組合わせパターンの総数が多ければ、パスワードを長くしたり、パスワード入力に際して選択可能なワード数を多くしたりする必要がある。このため、パスワードのパターン総数を極力減らすことで、パスワードを短くしたり、パスワード入力に際して選択可能なワード数を極力少なくしたりすることができ、遊技者がパスワードを入力する際の操作性の向上等を図ることができる。結果として、パスワード入力操作が大変であるために入力作業が敬遠され、携帯通信端末及びサーバを介した遊技サイクルがそこで止まってしまう（、ひいては、遊技者に関するデータ（選択情報）を得られる機会が減ってしまう）といった事態を抑制することができる。

【0332】

手段 A - 1 5 . 前記遊技機は、次のランクに更新させるまでに必要な残りの前記特定の遊技情報の実行回数を記憶する残回数記憶手段を備え、

前記モバイル連動遊技を初めて行う際に発行される初回のパスワードが入力された場合には、前記残回数記憶手段に対して、初期ランクから次のランクに更新可能となるまでの前記特定の遊技情報の実行回数が設定されることを特徴とする手段 A - 1 3 又は A - 1 4 に記載の遊技システム。

【0333】

手段 A - 1 5 によれば、初期ランクにおいて次のランクに更新する条件を達成した場合に関しても、遊技者に余分な手間をかけさせることなく、ランクの更新に対応する演出の変更を好適に行うことができる。

【0334】

手段 A - 1 6 . 初期ランクから次のランクに更新可能な前記特定の遊技情報の実行回数は、以降のランク更新に要する前記特定の遊技情報の実行回数に比べ最も少ないことを特徴とする手段 A - 1 3 乃至 A - 1 5 のいずれかに記載の遊技システム。

【0335】

手段 A - 1 6 によれば、初期ランクから次のランクに更新するまでの更新条件が比較的緩く設定されている。従って、更新条件を1度も達成できないことに起因して、携帯通信端末及びサーバを介した遊技性に魅力を感じさせられず、以後敬遠されてしまうといった事態を抑制することができる。

【0336】

B . 遊技機の種類としてパチンコ機がある。パチンコ機では、発射装置によって打ち出された遊技球が遊技盤に設けられた始動入球手段に入球すると、大当たり状態を発生させるか否かの抽選が行われるとともに、可変表示装置にて抽選の結果を教示するための変動表示が行われるようになっている（例えば、特開 2 0 0 3 - 1 5 4 1 1 0 号公報参照）。

【0337】

ところで、近年の遊技機は演出等のバリエーションが増加する傾向にあり、極力飽きられないような工夫がなされている。しかしながら、遊技の展開等によっては、遊技機のポテンシャルを上手く引き出すことができなかつたり、何回か遊技を行うことで飽きてしまったりすることが懸念される。

【0338】

本発明は、上記例示した問題点等を解決するためになされたものであり、その目的は、遊技者に遊技をより堪能してもらうことのできる遊技機を提供することにある。

【0339】

手段 B - 1 . 遊技者が操作する携帯通信端末を介して、該遊技者の遊技に関する情報をサーバに伝送可能な遊技機において、

遊技に際して行われる抽選に関する情報である遊技情報を蓄積記憶可能な遊技情報記憶手段と、

遊技者の操作可能な操作手段と、

遊技者による前記操作手段の操作によって演出を選択させる選択演出を導出可能な選択演出導出手段と、

前記操作手段の操作による選択に関する情報である選択情報を蓄積記憶可能な選択情報記憶手段と、

遊技者から視認可能な位置に設けられ、画像オブジェクトを表示可能な表示手段と、

前記表示手段において、サーバのアドレス情報、前記遊技情報記憶手段に蓄積記憶されている遊技情報、及び、前記選択情報記憶手段に蓄積記憶されている選択情報のうち、少なくともサーバのアドレス情報を含み、携帯通信端末で読み取り可能な符号情報を表示させる情報出力手段と、

遊技者の操作により情報の入力可能な入力手段とを備え、

前記情報出力手段は、前記表示手段において表示する前記符号情報に対して、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報を含ませる場合には、前記選択情報記憶手段に記憶されている選択情報をも含ませ、

前記入力手段を用いてパスワードが入力されることで、前記遊技情報記憶手段に対して遊技者個人の前記遊技情報が蓄積される状態が開始されるとともに、

前記パスワードにおいて、サーバにて蓄積された前記遊技情報及び前記選択情報に応じた情報が含まれる場合に、該情報に応じた処理（前記遊技情報及び前記選択情報に応じた情報が含まれない場合や、サーバにて蓄積された前記遊技情報及び前記選択情報の記憶内容が異なる場合とは異なる処理）を実行可能に構成されていることを特徴とする遊技機。

【0340】

尚、「前記携帯通信端末は、

前記表示手段で表示された前記符号情報を読み取り可能な読み取り手段と、

前記サーバと通信可能な通信手段と、

前記サーバから供給されるデータを表示可能な携帯表示手段とを備え、

前記サーバは、

前記携帯通信端末を介して、前記遊技情報記憶手段に蓄積記憶された遊技情報を受信した場合に、前記遊技情報を蓄積記憶するホスト側遊技情報記憶手段と、

前記携帯通信端末を介して、前記選択情報記憶手段に蓄積記憶された選択情報を受信した場合に、前記選択情報を蓄積記憶するホスト側選択情報記憶手段とを備え、

前記サーバは、アクセスしている前記携帯通信端末を介しての遊技者の要求に応じて、前記ホスト側遊技情報記憶手段及び前記ホスト側選択情報記憶手段の記憶内容に応じた前記パスワードを発行するパスワード発行手段を備えていること」としてもよい。

【0341】

遊技情報記憶手段に蓄積記憶されている遊技情報は、遊技者が遊技した履歴であり、遊技者が自身の遊技を顧みる場合の参考資料として重宝される場合がある。また、遊技履歴に応じてサーバを運営する遊技機メーカー等から各種サービスが提供される場合もある。一方、選択情報記憶手段に蓄積記憶されている遊技情報は、遊技者が選択可能な演出の中でいずれを選択したのかの好み示す情報であり、遊技機メーカーとして顧客ニーズを把握する上で非常に有用な情報である。

【0342】

この点、本手段B-1によれば、表示手段において表示する符号情報に対し、遊技情報記憶手段に蓄積記憶されている遊技情報を含ませる場合には、選択情報記憶手段に蓄積記憶されている選択情報をも含ませるように構成されおり、遊技者が知りたい或いは集めている情報と、遊技機メーカーが知りたい情報とがセットになっている。このため、遊技者が遊技後に携帯通信端末で符号情報を読み取ってサーバと通信することにより、遊技者側及び遊技機メーカー側のどちらにとっても有用な情報をサーバに送ることができる。特に、選択情報は、早く、正確であり、幅広くもある（より多数の遊技者から反応を得られる

）ため、情報が古かったり、的外れであったり、偏り過ぎていたりするといった事態を回避することができる。結果として、新鮮で正確な情報を順次得ることができるため、かかる良好な情報を生かし、遊技者の期待に応じた新機種の開発に取り組むことができる。つまり、遊技者に人気のある要素は残すことで従前の良さを継承しつつ、逆に人気のない要素は削って簡素化を図ったり、或いは、別の要素に代替して複雑化を抑制しつつ新たな試みを実行したりすることができる。

【 0 3 4 3 】

さらに、手段 B - 1 によれば、ホスト側遊技情報記憶手段に蓄積記憶された遊技情報のみならず、ホスト側選択情報記憶手段に蓄積記憶された選択情報についても遊技に反映させることができる。例えば、遊技者の遊技に対する趣味嗜好の傾向を解析して、それに適った演出が導出され易くしたり、遊技者全体の趣味嗜好の傾向、すなわち、各演出の人気の有無等を把握して、人気のある演出が導出され易くしたりすることができる。従って、遊技者個人や遊技者全体の趣味嗜好の傾向に応じて、後付けで遊技性を向上させることができる。また、選択情報の蓄積状況に応じて、演出バランスも変化していくため、マンネリ化を抑制することができる。

【 0 3 4 4 】

手段 B - 2 . 前記パスワードにおいて、サーバにて蓄積された遊技者個人の前記遊技情報、及び、遊技者個人の前記選択情報に応じた情報が含まれる場合に、それに応じた処理（前記遊技情報及び前記選択情報に応じた情報が含まれない場合や、サーバにて蓄積された前記遊技情報及び前記選択情報の記憶内容が異なる場合とは異なる処理）を実行可能に構成されていることを特徴とする手段 B - 1 に記載の遊技機。

【 0 3 4 5 】

尚、サーバの「前記ホスト側遊技情報記憶手段は、遊技者個人の前記遊技情報を蓄積記憶可能な個人遊技情報記憶エリアを備え、

前記ホスト側選択情報記憶手段は、遊技者個人の前記選択情報を蓄積記憶可能な個人選択情報記憶エリアを備え、

前記パスワード発行手段は、該当する前記個人遊技情報記憶エリアの記憶内容と、該当する前記個人選択情報記憶エリアの記憶内容とに応じた前記パスワードを発行すること」としてもよい。

【 0 3 4 6 】

手段 B - 2 によれば、遊技者個人のこれまでに積み重ねてきた選択情報、すなわち、遊技者の趣味嗜好を遊技に反映させることができる。例えば、表示手段における背景画や登場キャラクタ等が変化するように複数のステージを設けて、通常の遊技状態中に操作手段を操作することで、該ステージが順次変更されるような構成においては、例えば、パスワードを入力することで、遊技者の選択率が高かった（選択回数が多い）ステージに自動で切り替わるように構成することもできる。また、例えば、通常の遊技状態中（例えば、パチンコ機ではスーパーリーチ発展時等）や特別遊技状態の発生時に、演出の発展先や特別遊技状態中の演出を遊技者が選択可能な構成においては、例えば、パスワードを入力することで、演出を選択するためのカーソルが、これまでに遊技者の選択率が高かった演出を選択するポジションに最初から照準されるように構成することもできる。さらに、例えば、所定の期間内に遊技者が操作手段を操作することでその反応として所定の演出が導出され、場合によっては、操作回数によっても演出が変化するような構成においては、例えば、パスワードを入力することで、操作手段をあまり操作しない遊技者に対応しては操作手段を用いた演出をあまり行わない（その他の演出に置換する）、或いは、本来は操作手段の操作回数が基準回数に達することで特定の演出が行われるところ、基準回数よりも少ない所定回数の操作が行われることで前記特定の演出が導出されるように構成することもできる。従って、遊技者は、遊技を繰り返し行うにつれて遊技機が遊技者に馴染んでくるような感覚を覚え、気分よく遊技を行うことができる。また、遊技者が選択可能な範囲で遊技機を自分好みの状態にするべく、毎回同じ操作を行わなければならないといった事態を解消することもできる。

【 0 3 4 7 】

手段 B - 3 . 前記パスワードにおいて、サーバにて蓄積された遊技者個人の前記遊技情報、及び、遊技者全体の前記選択情報に応じた情報が含まれる場合に、それに応じた処理（前記遊技情報及び前記選択情報に応じた情報が含まれない場合や、サーバにて蓄積された前記遊技情報及び前記選択情報の記憶内容が異なる場合とは異なる処理）を実行可能に構成されていることを特徴とする手段 B - 1 に記載の遊技機。

【 0 3 4 8 】

尚、サーバの「前記ホスト側遊技情報記憶手段は、遊技者個人の前記遊技情報を蓄積記憶可能な個人遊技情報記憶エリアを備え、

前記ホスト側選択情報記憶手段は、遊技者全体の前記選択情報を蓄積記憶可能な全体選択情報記憶エリアを備え、

前記パスワード発行手段は、該当する前記個人遊技情報記憶エリアの記憶内容と、前記全体選択情報記憶エリアの記憶内容とに応じた前記パスワードを発行すること」としてもよい。

【 0 3 4 9 】

手段 B - 3 によれば、遊技者全体のこれまでの選択情報を集計したもの、すなわち、該当機種の遊技機を遊技している遊技者全体の趣味嗜好の統計を遊技に反映させることができる。このため、例えば、初めて遊技する遊技者に対して先ず人気の高い演出等を勧めて堪能してもらい、極力早い段階で遊技者の興味を引ける可能性を高める、また、例えば、以前は別の演出ばかりを選択していた遊技者に対して試しに人気の高い演出も選択してもらい、新たな良さを発見してもらうといった具合に、該遊技機の良さを積極的にアピールすることができる。従って、遊技の展開等によっては、遊技機のポテンシャルを上手く引き出すことができず、それきり遊技を行ってもらえなくなるといった事態を低減させることができる。尚、当該遊技機の遊技経験が少ない場合に遊技者全体の趣味嗜好を反映させ、ある程度遊技経験が積まれた場合に趣味嗜好を反映させないように構成してもよい。

【 0 3 5 0 】

手段 B - 4 . 前記パスワードにおいて、サーバにて蓄積された遊技者個人の前記遊技情報、及び、遊技者個人又は / 及び遊技者全体の前記選択情報に応じた情報が含まれる場合に、それに応じた処理（前記遊技情報及び前記選択情報に応じた情報が含まれない場合や、サーバにて蓄積された前記遊技情報及び前記選択情報の記憶内容が異なる場合とは異なる処理）を実行可能に構成されていることを特徴とする手段 B - 1 に記載の遊技機。

【 0 3 5 1 】

尚、サーバの「前記ホスト側遊技情報記憶手段は、遊技者個人の前記遊技情報を蓄積記憶可能な個人遊技情報記憶エリアを備え、

前記ホスト側選択情報記憶手段は、遊技者個人の前記選択情報を蓄積記憶可能な個人選択情報記憶エリアと、遊技者全体の前記選択情報を蓄積記憶可能な全体選択情報記憶エリアとを備え、

前記パスワード発行手段は、該当する前記個人遊技情報記憶エリアの記憶内容と、該当する前記個人選択情報記憶エリアの記憶内容、及び、前記全体選択情報記憶エリアの記憶内容のうち少なくとも一方とに応じた前記パスワードを発行すること」としてもよい。

【 0 3 5 2 】

手段 B - 4 によれば、遊技者個人の趣味嗜好を反映させることや、遊技者全体の趣味嗜好を反映させることができるようになり、上記手段 B - 2 及び B - 3 と基本的に同様の作用効果が奏される。尚、遊技者が個人の趣味嗜好を反映させるのか、遊技者全体の趣味嗜好を反映させるのか（、或いは、全く反映させないのか）を選択可能に構成してもよい。さらに、かかる選択は、パスワードの入力時又はウェブページ上でのパスワード発行時等に行われることが考えられるが、ウェブページ上（サーバ側）で設定されるようにすることで、パスワードに使用される総ワード数の低減を図ることができ、パスワードの発行に関する処理や記憶容量の簡素化やパスワード入力に関する手間の軽減等を行うことができる。

【 0 3 5 3 】

手段 B - 5 . 前記パスワードにおいて、サーバにて特定の前記遊技情報が予め定められた規定量以上蓄積されていることに応じた情報が含まれる場合、前記パスワードに含まれるサーバにて蓄積された遊技者個人の前記遊技情報及び遊技者個人の前記選択情報に応じた処理を実行し、

前記パスワードにおいて、サーバにて特定の前記遊技情報が予め定められた規定量以上蓄積されていることに応じた情報が含まれない場合、前記パスワードに含まれるサーバにて蓄積された遊技者個人の前記遊技情報及び遊技者全体の前記選択情報に応じた処理を実行することを特徴とする手段 B - 4 に記載の遊技機。

【 0 3 5 4 】

尚、「前記パスワード発行手段は、パスワードの発行に際し、前記ホスト側遊技情報記憶手段において特定の前記遊技情報が予め定められた規定量以上蓄積されているか否かを判別し、否定判別された場合には、前記個人選択情報記憶エリア及び前記全体選択情報記憶エリアの記憶内容に応じた前記パスワードを発行し、肯定判別された場合には、前記個人選択情報記憶エリア及び前記個人選択情報記憶エリアの記憶内容に応じた前記パスワードを発行すること」としてもよい。

【 0 3 5 5 】

手段 B - 5 によれば、該当する遊技機に関して遊技経験が浅く、また、遊技者個人の趣味嗜好のデータ量もそれほど取得できていない状態では、遊技者全体の趣味嗜好を遊技に反映させ、遊技機の良さを積極的にアピールすることができる。さらに、遊技者が該当する遊技機の遊技経験をある程度積んだ場合には、遊技者個人の趣味嗜好を遊技に反映させて、その遊技者にとって遊技をより快適に行えるようになる。従って、状況に応じた好適な遊技性を提供することができる。

【 0 3 5 6 】

また、サーバ側で、個人選択情報記憶エリア及び全体選択情報記憶エリアのうちどちらの記憶内容を遊技に反映させるのか（パスワードに含ませるのか）を決定するため、個人選択情報記憶エリア及び全体選択情報記憶エリアの両方の記憶内容をパスワードに含ませる場合に比べて、パスワードから識別される情報の数、ひいては、パスワードの全パターン数を低減させることができる。このため、パスワードを極力短くしたり、パスワードに使用されるワードの種類数の低減を図ったりすることができる。従って、パスワードの発行に関する処理や記憶容量の簡素化やパスワード入力に関する手間の軽減等を行うことができる。

【 0 3 5 7 】

手段 B - 6 . 蓄積された前記選択情報を遊技に反映させるか否かを遊技者が選択可能に構成されていることを特徴とする手段 B - 1 乃至 B - 5 のいずれかに記載の遊技システム。

【 0 3 5 8 】

手段 B - 6 によれば、蓄積された選択情報が遊技に反映されないようにすることができる。従って、現状のままのバランスがよい遊技者についても、快適に携帯通信端末及びサーバを利用したモバイル連動遊技を快適に行うことができる。

【 0 3 5 9 】

手段 B - 7 . 前記入力手段を操作することで回答可能なアンケートを実施可能に構成されるとともに、

入力された前記パスワードに含まれる前記選択情報に関する情報に応じて、アンケート内容を変更可能に構成されていることを特徴とする手段 B - 1 乃至 B - 6 のいずれかに記載の遊技システム。

【 0 3 6 0 】

手段 B - 7 によれば、アンケートを実施することで、単に選択演出の選択をカウントするだけでは把握しきれない情報を得ることができる。例えば、嫌いな（面白くない）演出を尋ねたり、特定の演出が好きな理由を尋ねたりすることが可能となる。従って、より多

くの情報を集めることができ、遊技者のニーズにそぐわない遊技機を制作してしまうといった事態をより確実に回避することができる。

【0361】

また、本手段では、遊技機に入力されたパスワードに含まれる選択情報に応じてアンケート内容を変えることができる。すなわち、例えば、手段B-2に対応して、遊技者本人が過去に選択演出の中で演出Aという演出を多く選択しているような場合に、表示手段において「演出Aが好きな理由を教えてください。1；当たりになり易い。2；登場キャラクターが好き。3；サウンドが好き。」等の表示を行うことも可能である。従って、より細かな調査を行うことができ、より上質なアンケートデータを得ることができる。また、選択肢を減らしたり、質問の回数を減らしたりしても細かな内容への質問に効率よく移行することができ、遊技者としても比較的スムーズに（さほどのストレスを感じることなく）アンケートに答えることができる。

【0362】

加えて、数多くの質問事項を用意してランダムに導出した場合、質問が偏ったり、遊技者の趣味嗜好に対して的外れな質問であったりするおそれがあるが、本手段では、的確な質問事項を導出することができる。従って、アンケートを効率よく行うことができ、より好適な答えが得られるうえ、アンケート演出の導出回数を減らすことができ、アンケート演出が遊技中に何度も導出されることで遊技者が嫌気を感じてしまうといった事態を抑制することができる。

【0363】

手段B-8．前記アンケートは、当該アンケートへの参加を示す操作が行われた場合にのみアンケート内容が表示される（アンケートへの不参加を示す操作が行われたり、所定期間内に対応する操作がなかったりした場合はアンケート内容を表示しない）ように構成されていることを特徴とする手段B-7に記載の遊技システム。

【0364】

手段B-8によれば、アンケートに参加したくない遊技者の意思を尊重することができる。また、遊技者がアンケートに参加する意思がないにもかかわらず、アンケート内容の表示に移行してしまい、ここで操作が行われなかったり、遊技者が質問内容を確認することなく入力手段を連打する等して本心とは異なる選択をしたりすること等に起因して、アンケート結果の正確さが著しく低下してしまうといった事態を抑制することができる。

【0365】

手段B-9．特定の遊技情報の実行回数に応じてランク付けを行い、ランクに応じて演出の内容に変化を生じさせる構成であって、

前記遊技情報記憶手段は、前記パスワードを入力してから前記遊技情報及び前記選択情報を含む前記符号情報を前記表示手段に表示するまでの間のモバイル連動遊技状態において、特定の遊技情報の実行回数を記憶する遊技情報カウント手段を備え、

前記パスワードにおいて、前記ランクを示すランク情報とともに、次のランクに更新させるための前記特定の遊技情報の実行回数が予め定められた許容値未満である場合に設定される次のランクに更新させるために前記特定の遊技情報の実行回数を示す残情報が含まれる場合に、前記ランク情報及び前記残情報に応じた処理を実行可能に構成されていることを特徴とする手段B-1乃至B-8のいずれかに記載の遊技機。

【0366】

尚、「前記サーバは、

前記ホスト側遊技情報記憶手段において設けられ、前記携帯通信端末を介して受信した前記特定の遊技情報の実行回数を蓄積記憶するホスト側遊技情報カウント手段と、

前記ホスト側遊技情報カウント手段に記憶されている前記特定の遊技情報の実行回数に基づいて前記ランクを判定するランク判定手段と、

次のランクに更新させるために前記特定の遊技情報の実行回数に残り何回必要なのかを算出する算出手段と、

前記算出手段で算出された値が、予め定められた許容値未満であるか否かを判別する許

容値判別手段とを備え、

前記許容値判別手段によって、前記算出手段で算出された値が前記許容値未満であると判別された場合に、前記パスワードに対して、前記ランクを示すランク情報とともに、前記算出手段で算出された値を示す残情報を含ませること」としてもよい。

【0367】

手段B-9によれば、特定の遊技情報の実行回数が規定回数以上になると、ランクが更新され、新たなランクに応じた演出の変化を楽しむことができる。また、ランクの更新の判定や複数回にわたる遊技の遊技情報の蓄積はサーバにおいて行われるようになっている。従って、ランクを更新するためには、モバイル連動遊技を繰り返し行う必要があるため、遊技者により積極的にモバイル連動遊技に参加してもらう、ひいては、より多くの選択情報を提供してもらうことができる。

【0368】

また、サーバ側で通算の遊技情報が蓄積記憶されているため、遊技に際してランク更新の条件をクリアした場合でも、その旨を示す情報をサーバ側に送信しなければランクは更新されない。従って、ランクの更新が反映されるのは次の遊技からとなる。

【0369】

しかしながら、特定の遊技情報の実行回数が、ランク更新の条件として予め定められた規定回数に達するまでにあと少しの時点から遊技を開始し、早々に規定回数に達した場合でも、一度遊技を終了して符号情報を表示させてサーバにアクセスし、発行されたパスワードを入力するといったステップを踏まなければ、新たなランクに対応する演出の変化を堪能することができないことが懸念される。このため、ランク更新の条件を達成したので対応する演出を堪能したいと思った遊技者は、上記のように一旦遊技を終了させるといった余分な手間が生じてしまう。また、ランク更新の条件を達成した後も、サーバにアクセスすることなく、特定の遊技情報の実行回数が積み重ねられることで、次に更新されたランクに対応する演出を堪能できる期間が著しく短くなってしまう、或いは、1つ上のランクを飛び越して2つ上のランクにまで更新する条件を達成してしまい、1つ上のランクに対応する演出を堪能する機会が失われてしまうといった事態を招くおそれがある。

【0370】

この点、本手段によれば、サーバにおいて、特定の遊技情報の通算の実行回数と、ランク更新の条件として予め定められた規定回数との差が許容値未満であると判別された場合に、パスワードに対して、規定回数に至るまでの特定の遊技情報の実行回数を示す残情報を含ませるように構成されている。このため、一旦遊技を終了しなくても、ランクの更新に対応する演出の変更を行うことができる。従って、遊技に際してランク更新の条件をクリアしさえすれば、遊技者に余分な手間をかけさせることなく、新たなランクに対応する演出を導出させることができる。さらに、各ランクに対応する演出等を堪能する機会を十分に付与することができる。

【0371】

手段B-10、前記パスワードにおいて、前記残情報が含まれない場合、前記ランク情報に応じた処理を実行可能に構成されていることを特徴とする手段B-9に記載の遊技機。

【0372】

尚、「前記許容値判別手段によって、前記算出手段で算出された値が前記許容値以上であると判別された場合に、前記パスワードに対して、前記算出手段で算出された値を示す残情報を含ませないこと」としてもよい。

【0373】

手段B-10によれば、パスワードに必ず残情報を含ませるわけではないので、パスワードのパターンの総数を極力減らすことができる。一般に、パスワード入力に際してパスワードを構成するワードの組み合わせとしては、入力が許可される組み合わせだけでなく、許可されない組み合わせも必要であり、パスワードのワードの組み合わせパターンの総数が多ければ、パスワードを長くしたり、パスワード入力に際して選択可能なワード数を多くした

りする必要がある。このため、パスワードのパターン総数を極力減らすことで、パスワードを短くしたり、パスワード入力に際して選択可能なワード数を極力少なくしたりすることができ、遊技者がパスワードを入力する際の操作性の向上等を図ることができる。結果として、パスワード入力操作が大変であるために入力作業が敬遠され、携帯通信端末及びサーバを介した遊技サイクルがそこで止まってしまう（、ひいては、遊技者に関するデータ（選択情報）を得られる機会が減ってしまう）といった事態を抑制することができる。

【0374】

手段B - 11．次のランクに更新させるまでに必要な残りの前記特定の遊技情報の実行回数を記憶する残回数記憶手段を備え、

前記モバイル連動遊技を初めて行う際に発行される初回のパスワードが入力された場合には、前記残回数記憶手段に対して、初期ランクから次のランクに更新可能となるまでの前記特定の遊技情報の実行回数が設定されることを特徴とする手段B - 9又はB - 10に記載の遊技システム。

【0375】

手段B - 11によれば、初期ランクにおいて次のランクに更新する条件を達成した場合に関しても、遊技者に余分な手間をかけさせることなく、ランクの更新に対応する演出の変更を好適に行うことができる。

【0376】

手段B - 12．初期ランクから次のランクに更新可能な前記特定の遊技情報の実行回数は、以降のランク更新に要する前記特定の遊技情報の実行回数に比べ最も少ないことを特徴とする手段B - 9乃至B - 11のいずれかに記載の遊技システム。

【0377】

手段B - 12によれば、初期ランクから次のランクに更新するまでの更新条件が比較的緩く設定されている。従って、更新条件を1度も達成できないことに起因して、携帯通信端末及びサーバを介した遊技性に魅力を感じさせられず、以後敬遠されてしまうといった事態を抑制することができる。

【0378】

手段B - 13．前記遊技情報記憶手段には、当該遊技情報記憶手段に対して遊技者個人の前記遊技情報の蓄積を開始するための操作が行われてから、前記遊技情報及び前記選択情報を含む前記符号情報を前記表示手段に表示するまでの間における前記遊技情報のみが記憶されることを特徴とする手段B - 1乃至B - 12のいずれかに記載の遊技システム。

【0379】

手段B - 13によれば、遊技機における遊技情報のデータ記憶容量を極力抑えることができる。

【0380】

手段B - 14．前記選択情報記憶手段には、前記遊技情報記憶手段に対して遊技者個人の前記遊技情報の蓄積を開始するための操作が行われてから、前記遊技情報及び前記選択情報を含む前記符号情報を前記表示手段に表示するまでの間だけでなく、それ以外の期間における前記選択情報についても記憶されることを特徴とする手段B - 1乃至B - 13のいずれかに記載の遊技システム。

【0381】

手段B - 14によれば、データを送ってくれた遊技者の分以外の選択情報もついでに送られるようになっている。これにより、サーバにおいてより多くの選択情報を得ることができる。尚、遊技者個人の選択情報を別途記憶しない構成の場合には、特定の遊技者の選択情報をばかすことができ、個人の趣味・嗜好が知らない間に浮き彫りにされてしまう（遊技者にそのことが知れて気分を害されてしまう）といった事態を抑制することができる。

【0382】

手段B - 15．前記遊技情報記憶手段の記憶内容は、前記遊技情報及び前記選択情報を含む前記符号情報が前記表示手段に表示された場合に消去されるのに対し、前記選択情報

記憶手段の記憶内容は、前記遊技情報記憶手段の記憶内容が消去された後も残されることを特徴とする手段 B - 1 4 に記載の遊技システム。

【 0 3 8 3 】

手段 B - 1 5 によれば、遊技機における遊技情報のデータ記憶容量を極力抑えつつ、サーバに対してより多くの選択情報を送る（他の遊技者分の選択情報をもまとめて送る）ことが可能となる。さらに、例えば、符号情報を表示手段に表示させた場合に選択情報記憶手段の記憶内容が消去されるような構成の場合、例えば、遊技者が遊技の終了時に遊技機の表示手段において符号情報を表示させたが、該符号情報を読み取ってサーバに送信するといった行為を行わなかった場合において、該遊技者の選択情報はサーバに送られることなく、かつ、遊技機側にも残らなくなってしまう。これに対し、本手段によれば、符号情報を表示した後も選択情報記憶手段の記憶内容は残されるため、他の遊技者によってサーバに送ってもらう可能性が残される。従って、より多くの選択情報を得るといった作用効果が一層確実に奏される。

【 0 3 8 4 】

手段 C - 1 . 遊技機と、遊技者が操作する携帯通信端末を介して、該遊技者の遊技に関する情報を取得可能なサーバとを備える遊技システムにおいて、

前記遊技機は、

遊技に際して行われる抽選に関する情報である遊技情報を蓄積記憶可能な遊技情報記憶手段と、

遊技者から視認可能な位置に設けられ、画像オブジェクトを表示可能な表示手段と、

前記表示手段において、前記サーバのアドレス情報、及び、前記遊技情報記憶手段に蓄積記憶されている遊技情報のうち、少なくとも前記サーバのアドレス情報を含む符号情報を表示させる情報出力手段と、

遊技者の操作により情報の入力可能な入力手段とを備えるとともに、

前記入力手段を用いてパスワードが入力されることで、前記遊技情報記憶手段に対して遊技者個人の前記遊技情報が蓄積される状態が開始され、

前記携帯通信端末は、

前記表示手段で表示された前記符号情報を読み取り可能な読み取り手段と、

前記サーバと通信可能な通信手段と、

前記サーバから供給されるデータを表示可能な携帯表示手段とを備え、

前記サーバは、

前記携帯通信端末を介して、前記遊技情報記憶手段に蓄積記憶された遊技情報を受信した場合に、前記遊技情報を蓄積記憶するホスト側遊技情報記憶手段と、

アクセスしている前記携帯通信端末を介しての遊技者の要求に応じて、前記ホスト側遊技情報記憶手段の記憶内容に応じた前記パスワードを発行するパスワード発行手段とを備え、

特定の遊技情報の実行回数に応じてランク付けを行い、ランクに応じて演出の内容に変化を生じさせる構成であって、

前記遊技情報記憶手段は、前記パスワードを入力してから前記遊技情報を含む前記符号情報を前記表示手段に表示するまでの間のモバイル連動遊技状態において、特定の遊技情報の実行回数を記憶する遊技情報カウント手段を備え、

前記サーバは、

前記ホスト側遊技情報記憶手段において設けられ、前記携帯通信端末を介して受信した前記特定の遊技情報の実行回数を蓄積記憶するホスト側遊技情報カウント手段と、

前記ホスト側遊技情報カウント手段に記憶されている前記特定の遊技情報の実行回数に基づいて前記ランクを判定するランク判定手段と、

次のランクに更新させるために前記特定の遊技情報の実行回数に残り何回必要なのかを算出する算出手段と、

前記算出手段で算出された値が、予め定められた許容値未満であるか否かを判別する許容値判別手段とを備え、

前記許容値判別手段によって、前記算出手段で算出された値が前記許容値未満であると判別された場合に、前記パスワードに対して、前記ランクを示すランク情報とともに、前記算出手段で算出された値を示す残情報を含ませることを特徴とする遊技システム。

【0385】

手段C-1によれば、サーバにおいて、特定の遊技情報の通算の実行回数と、ランク更新の条件として予め定められた規定回数との差が許容値未満であると判別された場合に、パスワードに対して、規定回数に至るまでの特定の遊技情報の実行回数を示す残情報を含ませるように構成されている。このため、一旦遊技を終了しなくても、ランクの更新に対応する演出の変更を行うことができる。従って、遊技に際してランク更新の条件をクリアしさえすれば、遊技者に余分な手間をかけさせることなく、新たなランクに対応する演出を導出させることができる。さらに、ランク更新の条件を達成した後も、サーバにアクセスすることなく、遊技を積み重ねていくことで、次に更新されたランクに対応する演出等を堪能できる期間が著しく短くなってしまう、或いは、1つ上のランクを飛び越して2つ上のランクにまで更新する条件を達成してしまい、1つ上のランクに対応する演出等を堪能する機会が失われてしまうといった事態を回避することができ、各ランクに対応する演出等を堪能する機会を十分に付与することができる。

【0386】

手段C-2・前記許容値判別手段によって、前記算出手段で算出された値が前記許容値以上であると判別された場合に、前記パスワードに対して、前記算出手段で算出された値を示す残情報を含ませないことを特徴とする手段C-1に記載の遊技システム。

【0387】

手段C-2によれば、パスワードに必ず残情報を含ませるわけではないので、パスワードのパターンの総数を極力減らすことができる。一般に、パスワード入力に際してパスワードを構成するワードの組み合わせとしては、入力が許可される組み合わせだけでなく、許可されない組み合わせも必要であり、パスワードのワードの組み合わせパターンの総数が多ければ、パスワードを長くしたり、パスワード入力に際して選択可能なワード数を多くしたりする必要がある。このため、パスワードのパターン総数を極力減らすことで、パスワードを短くしたり、パスワード入力に際して選択可能なワード数を極力少なくしたりすることができ、遊技者がパスワードを入力する際の操作性の向上等を図ることができる。結果として、パスワード入力操作が大変であるために入力作業が敬遠され、携帯通信端末及びサーバを介した遊技サイクルがそこで止まってしまう（、ひいては、遊技者に関するデータ（選択情報）を得られる機会が減ってしまう）といった事態を抑制することができる。

【0388】

手段C-3・前記遊技機は、次のランクに更新させるまでに必要な残りの前記特定の遊技情報の実行回数を記憶する残回数記憶手段を備え、

前記モバイル連動遊技を初めて行う際に発行される初回のパスワードが入力された場合には、前記残回数記憶手段に対して、初期ランクから次のランクに更新可能となるまでの前記特定の遊技情報の実行回数が設定されることを特徴とする手段C-1又はC-2に記載の遊技システム。

【0389】

手段C-3によれば、初期ランクにおいて次のランクに更新する条件を達成した場合に関しても、遊技者に余分な手間をかけさせることなく、ランクの更新に対応する演出の変更を好適に行うことができる。

【0390】

手段C-4・初期ランクから次のランクに更新可能な前記特定の遊技情報の実行回数は、以降のランク更新に要する前記特定の遊技情報の実行回数に比べ最も少ないことを特徴とする手段C-1乃至C-3のいずれかに記載の遊技システム。

【0391】

手段C-4によれば、初期ランクから次のランクに更新するまでの更新条件が比較的緩く設定されている。従って、更新条件を1度も達成できないことに起因して、携帯通信端

未及びサーバを介した遊技性に魅力を感じさせられず、以後敬遠されてしまうといった事態を抑制することができる。

【 0 3 9 2 】

手段 C - 5 . 前記遊技機は、
遊技者の操作可能な操作手段と、

遊技者による前記操作手段の操作によって演出を選択させる選択演出を導出可能な選択演出導出手段と、

前記操作手段の操作による選択に関する情報である選択情報を蓄積記憶可能な選択情報記憶手段とを備え、

前記サーバは、前記携帯通信端末を介して、前記選択情報記憶手段に蓄積記憶された選択情報を受信した場合に、前記選択情報を蓄積記憶するホスト側選択情報記憶手段を備え、

前記情報出力手段は、前記表示手段において表示する前記符号情報に対して、前記遊技情報記憶手段に記憶されている遊技情報を含ませる場合には、前記選択情報記憶手段に記憶されている選択情報をも含ませることを特徴とする手段 C - 1 乃至 C - 4 のいずれかに記載の遊技システム。

【 0 3 9 3 】

本手段 C - 5 によれば、表示手段において表示する符号情報に対し、遊技情報記憶手段に蓄積記憶されている遊技情報を含ませる場合には、選択情報記憶手段に蓄積記憶されている選択情報をも含ませるように構成されており、遊技者が知りたい（或いは集めている）情報と、遊技機メーカーが知りたい情報とがセットになっている。このため、遊技者が遊技後に携帯通信端末で符号情報を読み取ってサーバと通信することにより、遊技者側及び遊技機メーカー側のどちらにとっても有用な情報をサーバに送ることができる。特に、選択情報は、早く、正確であり、幅広くもある（より多数の遊技者から反応を得られる）ため、情報が古かったり、的外れであったり、偏り過ぎていたりするといった事態を回避することができる。結果として、新鮮で正確な情報を順次得ることができるため、かかる良好な情報を生かし、遊技者の期待に応じた新機種の開発に取り組むことができる。つまり、遊技者に人気のある要素は残すことで従前の良さを継承しつつ、逆に人気のない要素は削って簡素化を図ったり、或いは、別の要素に代替して複雑化を抑制しつつ新たな試みを実行したりすることができる。

【 0 3 9 4 】

手段 C - 6 . 前記パスワード発行手段は、アクセスしている前記携帯通信端末を介しての遊技者の要求に応じて、前記ホスト側遊技情報記憶手段及び前記ホスト側選択情報記憶手段の記憶内容に応じた前記ランク情報を含む前記パスワードを発行することを特徴とする手段 C - 5 に記載の遊技システム。

【 0 3 9 5 】

手段 C - 6 によれば、ホスト側遊技情報記憶手段に蓄積記憶された遊技情報（ランク情報）のみならず、ホスト側選択情報記憶手段に蓄積記憶された選択情報についても遊技に反映させることができる。例えば、遊技者の遊技に対する趣味嗜好の傾向を解析して、それに適った演出が導出され易くしたり、遊技者全体の趣味嗜好の傾向、すなわち、各演出の人気の有無等を把握して、人気のある演出が導出され易くしたりすることができる。従って、遊技者個人や遊技者全体の趣味嗜好の傾向に応じて、後付けで遊技性を向上させることができる。また、選択情報の蓄積状況に応じて、演出バランスも変化していくため、マンネリ化を抑制することができる。

【 0 3 9 6 】

手段 C - 7 . 前記ホスト側遊技情報記憶手段は、遊技者個人の前記遊技情報を蓄積記憶可能な個人遊技情報記憶エリアを備え、

前記ホスト側選択情報記憶手段は、遊技者個人の前記選択情報を蓄積記憶可能な個人選択情報記憶エリアを備え、

前記パスワード発行手段は、該当する前記個人遊技情報記憶エリアの記憶内容と、該当

する前記個人選択情報記憶エリアの記憶内容とに応じた前記パスワードを発行することを特徴とする手段Ｃ－６に記載の遊技システム。

【０３９７】

手段Ｃ－７によれば、遊技者個人のこれまでに積み重ねてきた選択情報、すなわち、遊技者の趣味嗜好を遊技に反映させることができる。例えば、表示手段における背景画や登場キャラクタ等が変化するように複数のステージを設けて、通常の遊技状態中に操作手段を操作することで、該ステージが順次変更されるような構成においては、例えば、パスワードを入力することで、遊技者の選択率が高かった（選択回数が多い）ステージに自動で切り替わるように構成することもできる。また、例えば、通常の遊技状態中（例えば、パチンコ機ではスーパーリーチ発展時等）や特別遊技状態の発生時に、演出の発展先や特別遊技状態中の演出を遊技者が選択可能な構成においては、例えば、パスワードを入力することで、演出を選択するためのカーソルが、これまでに遊技者の選択率が高かった演出を選択するポジションに最初から照準されるように構成することもできる。さらに、例えば、所定の期間内に遊技者が操作手段を操作することでその反応として所定の演出が導出され、場合によっては、操作回数によっても演出が変化するような構成においては、例えば、パスワードを入力することで、操作手段をあまり操作しない遊技者に対応しては操作手段を用いた演出をあまり行わない（その他の演出に置換する）、或いは、本来は操作手段の操作回数が基準回数に達することで特定の演出が行われるところ、基準回数よりも少ない所定回数の操作が行われることで前記特定の演出が導出されるように構成することもできる。従って、遊技者は、遊技を繰り返し行うにつれて遊技機が遊技者に馴染んでくるような感覚を覚え、気分よく遊技を行うことができる。また、遊技者が選択可能な範囲で遊技機を自分好みの状態にするべく、毎回同じ操作を行わなければならないといった事態を解消することもできる。

【０３９８】

手段Ｃ－８．前記ホスト側遊技情報記憶手段は、遊技者個人の前記遊技情報を蓄積記憶可能な個人遊技情報記憶エリアを備え、

前記ホスト側選択情報記憶手段は、遊技者全体の前記選択情報を蓄積記憶可能な全体選択情報記憶エリアを備え、

前記パスワード発行手段は、該当する前記個人遊技情報記憶エリアの記憶内容と、前記全体選択情報記憶エリアの記憶内容とに応じた前記パスワードを発行することを特徴とする手段Ｃ－６に記載の遊技システム。

【０３９９】

手段Ｃ－８によれば、遊技者全体のこれまでの選択情報を集計したもの、すなわち、該当機種種の遊技機を遊技している遊技者全体の趣味嗜好の統計を遊技に反映させることができる。このため、例えば、初めて遊技する遊技者に対して先ず人気の高い演出等を勧めて堪能してもらい、極力早い段階で遊技者の興味を引ける可能性を高める、また、例えば、以前は別の演出ばかりを選択していた遊技者に対して試しに人気の高い演出も選択してもらい、新たな良さを発見してもらうといった具合に、該遊技機の良さを積極的にアピールすることができる。従って、遊技の展開等によっては、遊技機のポテンシャルを上手く引き出すことができず、それきり遊技を行ってもらえなくなるといった事態を低減させることができる。尚、当該遊技機の遊技経験が少ない場合に遊技者全体の趣味嗜好を反映させ、ある程度遊技経験が積まれた場合に趣味嗜好を反映させないように構成してもよい。

【０４００】

手段Ｃ－９．前記ホスト側遊技情報記憶手段は、遊技者個人の前記遊技情報を蓄積記憶可能な個人遊技情報記憶エリアを備え、

前記ホスト側選択情報記憶手段は、遊技者個人の前記選択情報を蓄積記憶可能な個人選択情報記憶エリアと、遊技者全体の前記選択情報を蓄積記憶可能な全体選択情報記憶エリアとを備え、

前記パスワード発行手段は、該当する前記個人遊技情報記憶エリアの記憶内容と、該当する前記個人選択情報記憶エリアの記憶内容、及び、前記全体選択情報記憶エリアの記憶

内容のうち少なくとも一方とに应じた前記パスワードを発行することを特徴とする手段 C - 6 に記載の遊技システム。

【0401】

手段 C - 9 によれば、遊技者個人の趣味嗜好を反映させることや、遊技者全体の趣味嗜好を反映させることができるようになり、上記手段 C - 7 及び C - 8 と基本的に同様の作用効果が奏される。尚、遊技者が個人の趣味嗜好を反映させるのか、遊技者全体の趣味嗜好を反映させるのか（、或いは、全く反映させないのか）を選択可能に構成してもよい。さらに、かかる選択は、パスワードの入力時又はウェブページ上でのパスワード発行時等に行われることが考えられるが、ウェブページ上（サーバ側）で設定されるようにすることで、パスワードに使用される総ワード数の低減を図ることができ、パスワードの発行に関する処理や記憶容量の簡素化やパスワード入力に関する手間の軽減等を行うことができる。

【0402】

手段 C - 10 . 前記パスワード発行手段は、パスワードの発行に際し、前記ホスト側遊技情報記憶手段において特定の前記遊技情報が予め定められた規定量以上蓄積されているか否かを判別し、否定判別された場合には、前記個人選択情報記憶エリア及び前記全体選択情報記憶エリアの記憶内容に应じた前記パスワードを発行し、肯定判別された場合には、前記個人選択情報記憶エリア及び前記個人選択情報記憶エリアの記憶内容に应じた前記パスワードを発行することを特徴とする手段 C - 9 に記載の遊技システム。

【0403】

手段 C - 10 によれば、該当する遊技機に関して遊技経験が浅く、また、遊技者個人の趣味嗜好のデータ量もそれほど取得できていない状態では、遊技者全体の趣味嗜好を遊技に反映させ、遊技機の良さを積極的にアピールすることができる。さらに、遊技者が該当する遊技機の遊技経験をある程度積んだ場合には、遊技者個人の趣味嗜好を遊技に反映させて、その遊技者にとって遊技をより快適に行えるようになる。従って、状況に应じた好適な遊技性を提供することができる。

【0404】

また、サーバ側で、個人選択情報記憶エリア及び全体選択情報記憶エリアのうちどちらの記憶内容を遊技に反映させるのか（パスワードに含ませるのか）を決定するため、個人選択情報記憶エリア及び全体選択情報記憶エリアの両方の記憶内容をパスワードに含ませる場合に比べて、パスワードから識別される情報の数、ひいては、パスワードの全パターン数を低減させることができる。このため、パスワードを極力短くしたり、パスワードに使用されるワードの種類数の低減を図ったりすることができる。従って、パスワードの発行に関する処理や記憶容量の簡素化やパスワード入力に関する手間の軽減等を行うことができる。

【0405】

手段 C - 11 . 蓄積された前記選択情報を遊技に反映させるか否かを遊技者が選択可能に構成されていることを特徴とする手段 C - 6 乃至 C - 10 のいずれかに記載の遊技システム。

【0406】

手段 C - 11 によれば、蓄積された選択情報が遊技に反映されないようにすることができる。従って、現状のままのバランスがよい遊技者についても、快適に携帯通信端末及びサーバを利用したモバイル連動遊技を快適に行うことができる。

【0407】

手段 C - 12 . 前記遊技機は、前記入力手段を操作することで回答可能なアンケートを実施可能に構成されるとともに、

入力された前記パスワードに含まれる前記選択情報に関する情報に应じて、アンケート内容を変更可能に構成されていることを特徴とする手段 C - 6 乃至 C - 11 のいずれかに記載の遊技システム。

【0408】

手段 C - 1 2 によれば、アンケートを実施することで、単に選択演出の選択をカウントするだけでは把握しきれない情報を得ることができる。例えば、嫌いな（面白くない）演出を尋ねたり、特定の演出が好きな理由を尋ねたりすることが可能となる。従って、より多くの情報を集めることができ、遊技者のニーズにそぐわない遊技機を制作してしまうといった事態をより確実に回避することができる。

【 0 4 0 9 】

また、本手段では、遊技機に入力されたパスワードに含まれる選択情報に応じてアンケート内容を変えることができる。すなわち、例えば、手段 C - 7 に対応して、遊技者本人が過去に選択演出の中で演出 A という演出を多く選択しているような場合に、表示手段において「演出 A が好きな理由を教えてください。1 ; 当たりになり易い。2 ; 登場キャラクターが好き。3 ; サウンドが好き。」等の表示を行うことも可能である。従って、より細かな調査を行うことができ、より上質なアンケートデータを得ることができる。また、選択肢を減らしたり、質問の回数を減らしたりしても細かな内容への質問に効率よく移行することができ、遊技者としても比較的スムーズに（さほどのストレスを感じることなく）アンケートに答えることができる。

【 0 4 1 0 】

加えて、数多くの質問事項を用意してランダムに導出した場合、質問が偏ったり、遊技者の趣味嗜好に対して的外れな質問であったりするおそれがあるが、本手段では、的確な質問事項を導出することができる。従って、アンケートを効率よく行うことができ、より好適な答えが得られるうえ、アンケート演出の導出回数を減らすことができ、アンケート演出が遊技中に何度も導出されることで遊技者が嫌気を感じてしまうといった事態を抑制することができる。

【 0 4 1 1 】

手段 C - 1 3 . 前記アンケートは、当該アンケートへの参加を示す操作が行われた場合にのみアンケート内容が表示される（アンケートへの不参加を示す操作が行われたり、所定期間内に対応する操作がなかったりした場合はアンケート内容を表示しない）ように構成されていることを特徴とする手段 C - 1 2 に記載の遊技システム。

【 0 4 1 2 】

手段 C - 1 3 によれば、アンケートに参加したくない遊技者の意思を尊重することができる。また、遊技者がアンケートに参加する意思がないのにもかかわらず、アンケート内容の表示に移行してしまい、ここで操作が行われなかったり、遊技者が質問内容を確認することなく入力手段を連打する等して本心とは異なる選択をしたりすること等に起因して、アンケート結果の正確さが著しく低下してしまうといった事態を抑制することができる。

【 0 4 1 3 】

手段 C - 1 4 . 前記遊技情報記憶手段には、当該遊技情報記憶手段に対して遊技者個人の前記遊技情報の蓄積を開始するための操作が行われてから、前記遊技情報及び前記選択情報を含む前記符号情報を前記表示手段に表示するまでの間における前記遊技情報のみが記憶されることを特徴とする手段 C - 5 乃至 C - 1 3 のいずれかに記載の遊技システム。

【 0 4 1 4 】

手段 B - 1 4 によれば、遊技機における遊技情報のデータ記憶容量を極力抑えることができる。

【 0 4 1 5 】

手段 C - 1 5 . 前記選択情報記憶手段には、前記遊技情報記憶手段に対して遊技者個人の前記遊技情報の蓄積を開始するための操作が行われてから、前記遊技情報及び前記選択情報を含む前記符号情報を前記表示手段に表示するまでの間だけでなく、それ以外の期間における前記選択情報についても記憶されることを特徴とする手段 C - 5 乃至 C - 1 4 のいずれかに記載の遊技システム。

【 0 4 1 6 】

手段 C - 1 5 によれば、データを送ってくれた遊技者の分以外の選択情報もついでに送

られるようになっている。これにより、サーバにおいてより多くの選択情報を得ることができる。尚、遊技者個人の選択情報を別途記憶しない構成の場合には、特定の遊技者の選択情報をばかすことができ、個人の趣味・嗜好が知らない間に浮き彫りにされてしまう（遊技者にそのことが知れて気分を害されてしまう）といった事態を抑制することができる。

【0417】

手段C-16．前記遊技情報記憶手段の記憶内容は、前記遊技情報及び前記選択情報を含む前記符号情報が前記表示手段に表示された場合に消去されるのに対し、前記選択情報記憶手段の記憶内容は、前記遊技情報記憶手段の記憶内容が消去された後も残されることを特徴とする手段C-15に記載の遊技システム。

【0418】

手段C-16によれば、遊技機における遊技情報のデータ記憶容量を極力抑えつつ、サーバに対してより多くの選択情報を送る（他の遊技者分の選択情報をもまとめて送る）ことが可能となる。さらに、例えば、符号情報を表示手段に表示させた場合に選択情報記憶手段の記憶内容が消去されるような構成の場合、例えば、遊技者が遊技の終了時に遊技機の表示手段において符号情報を表示させたが、該符号情報を読み取ってサーバに送信するといった行為を行わなかった場合において、該遊技者の選択情報はサーバに送られることなく、かつ、遊技機側にも残らなくなってしまう。これに対し、本手段によれば、符号情報を表示した後も選択情報記憶手段の記憶内容は残されるため、他の遊技者によってサーバに送ってもらう可能性が残される。従って、より多くの選択情報を得るといった作用効果が一層確実に奏される。

【0419】

手段D-1．前記符号情報は、携帯通信端末で読み取られると、携帯通信端末においてURI形式の文字列情報に変換され、少なくとも一部の前記遊技情報及び前記選択情報に関しては、対応する文字列同士の間で並ぶ順番が定められているとともに、前記各遊技情報及び選択情報をそれぞれ示す文字列の間には、区切りの文字が介在するように設定されていることを特徴とする遊技機。

【0420】

手段D-1によれば、遊技情報や選択情報を示す文字列が並ぶ順番と、区切りの（区切りを示す）文字とを決めておくことで、各情報を示す文字列の数を自由に変更することができる。これにより、情報量の少ないときには極力文字数を少なくすることができ、通信時間の低減（通信料の抑制）等を図ることができる。また、通信時間の低減（通信料の抑制）を図るべく、一度に送信するデータ量の上限を定めた場合、情報量の少ないときには極力文字数を切り詰めることで、より多くの（種類の）情報を送ることができる。これにより、より多くのホットな情報を得ることができる。

【0421】

手段D-2．前記符号情報は、携帯通信端末で読み取られると、携帯通信端末においてURI形式の文字列情報に変換され、少なくとも一部の前記遊技情報及び前記選択情報に関しては、対応する文字列同士の間で並ぶ順番が定められているとともに、前記各遊技情報及び選択情報を示す文字列の冒頭には、前記遊技情報及び前記選択情報の冒頭であることを示す冒頭文字が介在し、

対応する前記遊技情報及び前記選択情報の蓄積記憶がなかった場合には、対応する前記冒頭文字のみが残されることを特徴とする遊技機。

【0422】

手段D-2によれば、冒頭文字は結果的に各遊技情報及び選択情報をそれぞれ示す文字列の間に存在することとなるから、手段D-1の区切り文字を介在させた場合と同等の作用効果を奏することができる。また、対応する遊技情報及び選択情報の蓄積記憶がなかった場合、すなわち、例えば、所定条件の成立をカウントした値が遊技情報である場合において前記所定条件が一度も成立しなかった場合には、冒頭文字のみが残される、つまり、その後の順番の遊技情報または選択情報に対応する冒頭文字と連続することとなり、これ

によって、対応する遊技情報及び選択情報の蓄積記憶がないことをサーバ側で把握することが可能となる。従って、冒頭文字以外の文字列で、対応する遊技情報及び選択情報の蓄積記憶がないことを示す場合に比べ、文字数をより一層切り詰めることができる。

【 0 4 2 3 】

手段 D - 3 . 前記表示手段において所定の演出が導出されている状態において遊技者による操作が行われることで、前記所定の演出がスキップされる、或いは、異なる演出に変化する演出キャンセル操作手段が設けられ、前記演出キャンセル手段を操作して演出をキャンセルした場合の情報が前記選択情報として蓄積記憶されることを特徴とする手段 D - 1 又は D - 2 に記載の遊技機。

【 0 4 2 4 】

手段 D - 3 によれば、例えば、表示手段において表示等される演出が、遊技者にとって好ましい印象を受けないような場合や、期待を大きくかけすぎてドキドキして見てられない場合等において、遊技者がストレスを受けるといった事態を防止したり、かかるキャンセル機能を使用して新たな楽しみを見出したりすることができる。また、演出キャンセル操作手段による演出キャンセル機能を使用したことを示す情報が蓄積記憶され、携帯通信端末を介して、サーバに送信される。このため、遊技機の開発の参考にしたり、次回以降のモバイル連動遊技に反映させたりすることができる。尚、この設定は遊技者の意思で元に戻せるように構成することが好ましい。

【 0 4 2 5 】

手段 D - 4 . 携帯通信端末からサーバに対して位置情報が送られるとともに、サーバから当該位置情報に応じたパスワードが発行され、当該パスワードが遊技機に入力された場合、位置情報に対応するご当地演出を実行可能となることを特徴とする手段 D - 1 乃至 D - 3 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 4 2 6 】

手段 D - 4 によれば、モバイル連動遊技を行うとご当地演出を導出させることが可能となる。このため、モバイル連動遊技をより興味深いものとし、モバイル連動遊技への参加を促すことができる。尚、前回遊技したご当地と、今回遊技したご当地とが同じ場合と異なる場合とで異なる演出が導出されるように構成してもよい。さらに、各ご当地で遊技を行った回数が蓄積記憶されて、この蓄積情報が遊技演出に反映されるように構成してもよい。

【 0 4 2 7 】

手段 D - 5 . 前記ご当地演出用のデータは、パスワードを入力したモバイル連動遊技に際してだけでなく、否モバイル連動遊技に際しても、導出され得ることを特徴とする手段 D - 1 乃至 D - 4 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 4 2 8 】

手段 D - 5 によれば、ご当地演出を楽しんでもらう機会を増やすことができる上、モバイル連動遊技への参加を促すことができる。尚、否モバイル連動遊技では、パイル連動遊技に比べ、ご当地演出用の発生の確率が低いこととしてもよい。また、モバイル連動遊技では、遊技者の意思でご当地演出用のデータを選択可能であるが、否モバイル連動遊技では、遊技者の意思には関係なくランダムでご当地演出用のデータが導出されることとしてもよい。これらの構成を採用することで、モバイル連動遊技への参加をより促す（否モバイル連動遊技でのご当地演出の発生をモバイル連動遊技参加への呼び水とする）ことができる。

【 0 4 2 9 】

手段 D - 6 . 遊技者の遊技開始時刻を示す情報、遊技時間を示す情報、及び、遊技終了時刻を示す情報のうち少なくとも1つを前記情報出力手段によって出力可能に構成され、

サーバにおいて蓄積された遊技者の遊技開始時刻を示す情報、遊技時間を示す情報、及び、遊技終了時刻を示す情報に基づいて設定されたパスワードが入力された場合、遊技の時間に関する演出を実行可能となることを特徴とする手段 D - 1 乃至 D - 5 のいずれかに記載の遊技機。

【 0 4 3 0 】

手段 D - 6 によれば、モバイル連動遊技を行うと遊技の時間に関する演出を導出させることが可能となる。このため、モバイル連動遊技をより興味深いものとし、モバイル連動遊技への参加を促すことができる。

【 0 4 3 1 】

手段 E - 1 . 上記手段 A - 1 乃至 A - 1 6 のいずれかにおいて、上記手段 D - 1 乃至 D - 6 のいずれかを備えていることを特徴とする遊技機。

【 0 4 3 2 】

手段 E - 2 . 上記手段 B - 1 乃至 B - 1 5 のいずれかにおいて、上記手段 D - 1 乃至 D - 6 のいずれかを備えていることを特徴とする遊技機。

【 0 4 3 3 】

手段 E - 3 . 上記手段 C - 1 乃至 A - 1 6 のいずれかにおいて、上記手段 D - 1 乃至 D - 6 のいずれかを備えていることを特徴とする遊技機。

【 0 4 3 4 】

以下に、上記各手段が適用される各種遊技機の基本構成を示す。

【 0 4 3 5 】

A . 上記各手段における前記遊技機は弾球遊技機であること。より詳しい態様例としては、「遊技者が操作する操作手段（遊技球発射ハンドル）と、当該操作手段の操作に基づいて遊技球を弾いて発射する発射手段（発射モータ等）と、当該発射された遊技球が案内される遊技領域と、前記遊技領域内に配置された各入球手段（一般入賞口、可変入賞装置、作動口等）とを備えた弾球遊技機」が挙げられる。

【 0 4 3 6 】

B . 上記各手段における前記遊技機は略鉛直方向に延びる遊技領域を備えた弾球遊技機であること。より詳しい態様例としては、「遊技者が操作する操作手段（遊技球発射ハンドル）と、当該操作手段の操作に基づいて遊技球を弾いて発射する発射手段（発射モータ等）と、当該発射された遊技球が案内され、略鉛直方向に沿って延びる所定の遊技領域（例えば遊技領域は遊技盤面等により構成される）と、前記遊技領域内に配置された各入球手段（一般入賞口、可変入賞装置、作動口等）とを備え、前記遊技領域を流下する遊技球の挙動を視認可能に構成されてなる弾球遊技機」が挙げられる。

【 0 4 3 7 】

C . 上記各手段における前記遊技機、又は、上記各弾球遊技機は、パチンコ機又はパチンコ機に準ずる遊技機であること。

【 0 4 3 8 】

D . 上記各手段における遊技機は、スロットマシン等の回胴式遊技機であること。より詳しい態様例としては、「複数の識別情報（図柄）からなる識別情報列（図柄列；具体的には図柄の付されたリール、ベルト等の回転体）を変動表示（具体的にはリール等の回転）した後に識別情報列を停止表示する可変表示手段（具体的にはリールユニット等の回転体ユニット）を備え、始動用操作手段（具体的にはスタートレバー）の操作に起因して識別情報（図柄）の変動が開始され、停止用操作手段（具体的にはストップボタン）の操作に起因して識別情報（図柄）の変動が停止され、その停止時に有効ライン上に揃った識別情報が特定の識別情報であることを条件に遊技価値が付与されるよう構成した回胴式遊技機」が挙げられる。

【 0 4 3 9 】

E . 上記各手段における遊技機は、スロットマシンとパチンコ機とを融合した形式の遊技機（特に遊技球を遊技媒体として使用するスロットマシン仕様の遊技機）であること。より詳しい態様例としては、「複数の識別情報（図柄）からなる識別情報列（図柄列；具体的には図柄の付されたリール、ベルト等の回転体）を変動表示（具体的にはリール等の回転）した後に識別情報列を停止表示する可変表示手段（具体的にはリールユニット等の回転体ユニット）を備え、始動用操作手段（具体的にはスタートレバー）の操作に起因して識別情報（図柄）の変動が開始され、停止用操作手段（具体的にはストップボタン）の

操作に起因して識別情報（図柄）の変動が停止され、その停止時に有効ライン上に揃った識別情報が特定の識別情報であることを条件に遊技価値が付与されるよう構成し、さらに球受皿（上皿等）を設けてその球受皿から遊技球を取り込む取込手段と、前記球受皿に遊技球の払出しを行う払出手段とを備え、前記取込手段により遊技球が取り込まれることにより遊技の開始条件が成立するように構成した遊技機」が挙げられる。

【符号の説明】

【 0 4 4 0 】

1 0 ...パチンコ機、3 2 ...可変入賞装置、3 3 ...始動入賞ユニット、3 3 a ...上入賞口、3 3 b ...下入賞口、4 2 ...装飾図柄表示装置、4 3 L , 4 3 R ...特別表示装置、4 6 ...保留ランプ、1 2 5 ...演出ボタン、1 2 6 ...十字ボタン、2 2 4 a , 2 2 4 b ...始動入賞スイッチ、2 6 1 ...主制御装置、2 6 2 ...サブ制御装置。